GRATUITA

Diciembre - Enero 2015 N 50

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

FAR CRY 4

BIENVENIDO A LA DIVERSIÓN

ANALISIS

DRAGON AGE INQUISITION

CAMINANDO ENTRE BRECHAS

SORTEO ANIVERSARIO

Bloodborne™

LA OSCURIDAD LO INUNDARÁ TODO

• AC UNITY • GTA V • OVERWATCH • AC ROGUE • TALES OF HEART R • PES 2015 •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
CRISTINA USERO

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
DIEGO CORISCO

BLOG-NEWS:
ANGEL CORRALES

YOUTUBER:
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
JOSE VENTEO
EMILIO J. RUIZ
SERGIO ALONSO

¡¡CREATIVE FUTURE TE DESEA FELIZ NAVIDAD!!



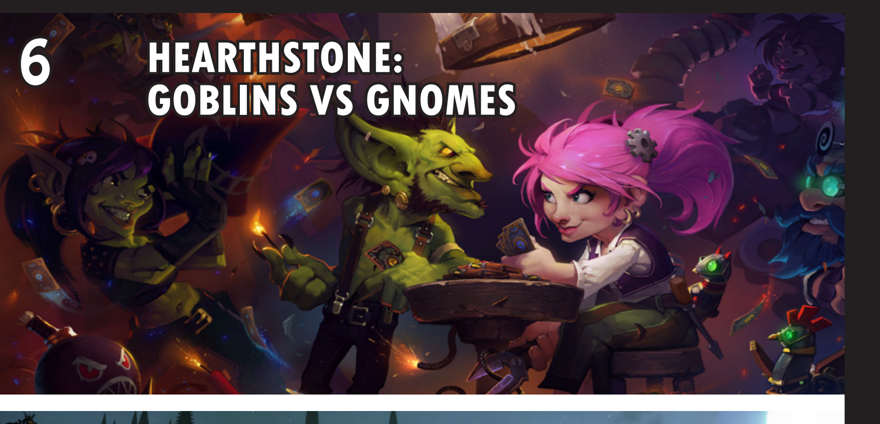
Ho ho ho! Ya ha llegado la navidad y este año más que nunca cargada de juegos y grandes lanzamientos. Si aún no te has decidido por cual comprar o regalar sin duda con este número entraras lo que buscas: Assassins Creed Unity, Dragon Age Inquisition, Call of Duty Advanced Warfare, GTA V Next Gen, LEGO Batman 3: Más Allá de Gotham, World of Warcraft Warlords of Draenor, Tales of Heart R, Hearthstone GOBLINS VS. GNOMOS, WWE 2k15, Far Cry 4 y la lista continua...

Una año más llega esta bonita temporada del año en la que nos gusta están en nuestro sillón, con la estufa o chimenea viendo la tele o jugando solos o en compañía de amigos y familia. El amplio catálogo de navidad de 2014 nos hará disfrutar como nunca estos momentos y cuando te canses de jugar, también puedes leer tu revista de videojuegos favorita en móviles o Tablet: Creative Future Nº50 – Diciembre 2014

Felices Fiestas

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

REPORTAJE

SECCIONES

ANALISIS



96 DRAGON AGE INQUISITION



102 GTA V

130 HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION



166 WOW: WARLORDS OF DRAENOR



82 GAMERGY II



120 CARTAS NUEVAS PARA MODIFICAR EL MAZO

Para alegría de muchos fans de Blizzard en su pasada octava edición de la Blizz-Con se anunció la muy esperada primera gran expansión para su exitoso juego de cartas Hearthstone, que añadirá nada más y nada menos que un contenido de 120 nuevas cartas



La gran compañía de Blizzard conocida por la gran mayoría de los jugones por juegazos como World of Warcraft, StarCraft y Diablo, hace poco decidió mostrar un nuevo juego llamado Hearthstone.

Para los que no conozcáis de nada este juego os diré que se trata de un juego de cartas que guarda una ligera similitud con el archiconocido juego de cartas magic: The Gathering donde podremos jugar contra la inteligencia artificial o contra jugadores de todo el mundo.

Lo primero que necesitareis para jugar será elegir un héroe de una de las clases siguientes: Brujo, Cazador, Chamán, Druida, Guerrero, Mago, Paladín, Pícaro y Sacerdote. A continuación necesitareis tener un mazo de treinta cartas, este por supuesto será totalmente personalizable.

En cuanto a las cartas, decir que hay algunas que pueden ser utilizadas por todas las clases y otras que son exclusivas de cada clase. Además estas cartas pueden ser principalmente de tres tipos: minions o criaturas, acciones o habilidades y armas. Asi que elegid bien vuestras cartas para formar un mazo imparable.

>>

5

Lanzabombas

Grito de batalla: Inflige 4 p. de daño a un esbirro enemigo aleatorio.

3

3





NOS SUMERGIREMOS EN EL MUNDO DE LOS INVENTOS DE LOS GOBLINS Y GNOMOS (ASÍ COMO DE LOS PROBLEMAS DE LOS MISMOS)

Ahora solo queda entrar en combate contra algún enemigo y bajar sus treinta puntos de vida a cero en uno de los tres modos de juego, para así, hacer que vuestro héroe suba de nivel.

Los modos de juego son:

Jugar: Aquí os enfrentareis contra otros jugadores para subir de nivel mientras completáis misiones adicionales. Hay que decir la búsqueda de enemigos con respecto a vuestro nivel está muy conseguido y esto es de agradecer, sobre todo si acabas de empezar, ya que no hace gracia enfrentarse contra alguien ya experimentado y con un mazo superior.

Arena: Un modo para poneros a prueba con

>>


HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT



todo lo que sabéis del juego. Para empezar tendréis que elegir un héroe entre tres que os ofrecen aleatoriamente, luego tendréis que crear un mazo acorde a la clase de vuestro héroe. Por último, solo queda luchar.

Aventuras para un jugador: Aquí os enfrentareis contra la inteligencia artificial para conseguir cartas exclusivas de este modo de juego.

Ahora que ya conocéis el funcionamiento de este gran juego de cartas, llega la noticia.

Finalmente ya está aquí la nueva expansión de Hearthstone; Goblins vs Gnomos que muchos fans echaban en falta, pues para mantener un juego de cartas vivo no hay nada más importante que seguirlo dotando de nuevas mecánicas y nuevas cartas que añadir a los mazos. De esta manera se conseguirá aumentar en gran medida la variedad de mazos y estrategias que daba la sensación de haberse quedado un poco estancada últimamente. Esta será la primera gran expansión después del pequeño aperitivo que supuso la historia de Naxxramas y que dejó con buen sabor de boca a sus jugadores. En ella nos sumergiremos en la rivalidad que existe desde hace siglos entre los ingenieros gnomos y sus homólogos goblins. Aunque extremadamente brillantes, estos manitas diminutos no siempre logran mantener los artilugios mecánicos que crean bajo control y el resultado puede ser extraordinariamente impredecible. Las nuevas cartas de la expansión llegan cargadas de inventos salvajes y absurdos, así como de caras conocidas por todos los jugadores de World of Warcraft y Hearthstone.

>>

UNA EXPANSIÓN QUE SEGÚN LOS DIRECTIVOS DEL PROYECTO OTORGA LA VARIEDAD DE CARTAS QUE MUCHOS JUGADORES ECHABAN EN FALTA EN EL JUEGO

HEARTHSTONE: GOBLINS VS GNOMOS

PLATAFORMAS: PC

GENERO: CARTAS

REALIZADO POR RAÚL MARTÍN Y PEDRO GARCÍA

Dicho conjunto de cartas contará con una gran cantidad de las mismas que producirán efectos aleatorios. Lo cual viene a reflejar la inestabilidad de los inventos de estas pequeñas criaturas. Lo cual le dará un toque de aleatoriedad al Hearthstone que puede ser interesante y pasará a tener un componente bastante grande de suerte a la par que habilidad. También se añadirán a las razas disponibles en el juego los Mechas de la cual además hay que resaltar que parece que Blizzard está interesada en que se creen barajas solo con cartas de esta raza potenciando las sinergias entre dichas cartas. Para poder observar todas las cartas de dicha expansión que han sido desveladas hasta la fecha no dudéis en buscar en internet, ya que incluso en la página oficial del Hearthstone se van desvelando poco a poco y las vistas hasta ahora para mi gusto tienen muy buena pinta.

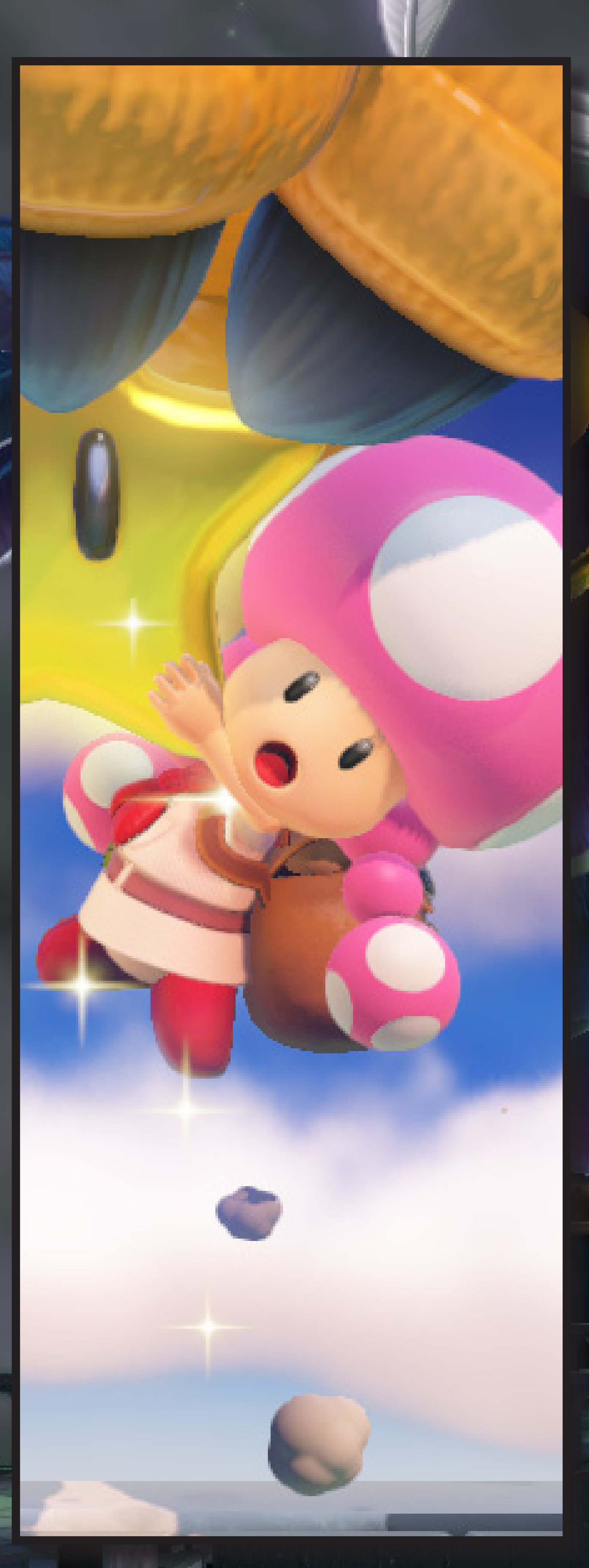
Además también se ha anunciado que dichas cartas de la expansión contarán con su propio tipo de sobres, diferenciados de los básicos del juego. Para que de esta maner,a aquellos que quieran dejar de conseguir las cartas ya conocidas del juego puedan empezar a disfrutar de la expansión sin problemas. También será posible hacerse con estos sobres a través del modo arena del juego.





TOAD PROTAGONIZARÁ INGENIOSOS NIVELES CON TODA LA MAGIA DE NINTENDO

Nintendo nos presenta un juego totalmente distinto a lo que vemos habitualmente con Capitán Toad Treasure Tracker para Wii U, que saldrá en enero. El adorable Toad (el champiñón viviente de Super Marios Bros) se propone descubrir tesoros con una mecánica muy interesante



En la nueva aventura exclusiva de nuestro amigo Toad deberemos salirnos de las típicas plataformas de la saga de Mario y adentrarnos en un colorido mundo en el que los rompecabezas lo son todo, con pequeñas dosis de plataformeo, aunque de hecho, ¡no podremos saltar ni atacar!

Deberemos recorrer ingeniosos niveles recogiendo tesoros y con la mecánica que ya vimos en algunos niveles protagonizados por el mismo champiñón en el gran Super Mario 3D World, también de Wii U.

Nuestro objetivo será alcanzar cada una de las estrellas que encontraremos al final de las fases. Los escenarios serán 3D, muy variados, amigables... y cúbicos.

Además del componente de exploración tan presente tendremos que tener cuidado, ya que habrá enemigos que nos harán la vida imposible y no podremos defendernos. Y por lo visto, debido al peso de la mochila de exploración tampoco podremos saltar, dándole un toque de reto al planteamiento. Los niveles que conforman el juego nos obligarán a rotar constantemente la cámara para encontrar zonas ocultas y caminos que nos lleven a la meta.

>>



CON UNA MECÁNICA MUY ATRACTIVA Y DIVERTIDA: EXPLORAR, HUIR, DES-CUBRIR TESOROS Y DIVERTIRSE

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

PLATAFORMAS: WII U

GENERO: ACCION

REALIZADO POR DIEGO CORISCO IBARRA

ESCENARIOS PEQUEÑOS TOTALMENTE 3D Y MUY VISTOSOS

Contaremos con los clásicos ítems de la saga de Mario, como la duplicereza, con la que podremos duplicarnos, como su nombre dice; o el típico Super Champiñón que aumentará nuestro tamaño facilitándonos nuestra tarea (¡¿Toad es caníbal entonces?!). También habrá nuevos objetos, como un pico de explorador que servirá para abrir nuevos caminos.

Como añadido adicional en el GamePad podremos usar el giroscopio para mover la cámara a nuestro gusto, ralentizar a los enemigos e incluso interactuar con diversos bloques que nos ayudarán en nuestro periplo aventurero.

Estamos ante un interesantísimo título que promete diversión nintendera y que seguro que encantará a los fans y atraerá a nuevos jugadores que quieran disfrutar de su magnífico planteamiento.



Bloodborne™

LA OSCURIDAD LO INUNDARÁ TODO

Hasta el 20 de noviembre Bloodborne ha mantenido un silencio estricto, pero a partir de esta fecha este silencio fue destruido para mostrarnos más detalles de uno los juegos exclusivos de PS 4. El miércoles 25 de Marzo de 2015, se estrenara el nuevo título de los creadores de Demon's Souls, Bloodborne. Videojuego distribuido por SONY y Desarrollado por From Software

En la nueva aventura exclusiva de nuestro amigo Toad deberemos salirnos de las típicas plataformas de la saga de Mario y adentrarnos en un colorido mundo en el que los rompecabezas lo son todo, con pequeñas dosis de plataformeo, aunque de hecho, ¡no podremos saltar ni atacar!

Deberemos recorrer ingeniosos niveles recogiendo tesoros y con la

mecánica que ya vimos en algunos Bloodborne nos trasladara al siglo XIX, a la ciudad de Londres, ciudad oscura y con un toque tétrico y gótico. En este lugar nos encontramos todos los ingredientes de la saga Souls: exploración, un online distinto y unos enfrentamientos a vida o muerte. La gran diferencia es que Bloodborne se orienta al combate ofensivo, arrebatándonos el escudo de entre las manos y obligándonos a atacar con las numerosas armas de fuego y movimientos incluidos. Según From Software, "Tendremos muchas más cosas para compartir en unas pocas semanas"

Este título nos presenta a Gascoigne, un cura que porta un hacha gigante y que además tiene como segunda labor cazar a Yharnam. Por estas razones nos podemos poner en el papel de un cazador con una capa de plumas de pájaro. Un lugar al que viajaremos con este personaje será el castillo Cainhurst, abandonado bajo el hielo.

El multijugador de Bloodborne es algo que sus creadores han querido mantener en secreto. Durante la gala de los Games Awards, hemos podido ver una breve parte de él, junto a los nuevos escenarios y enemigos.



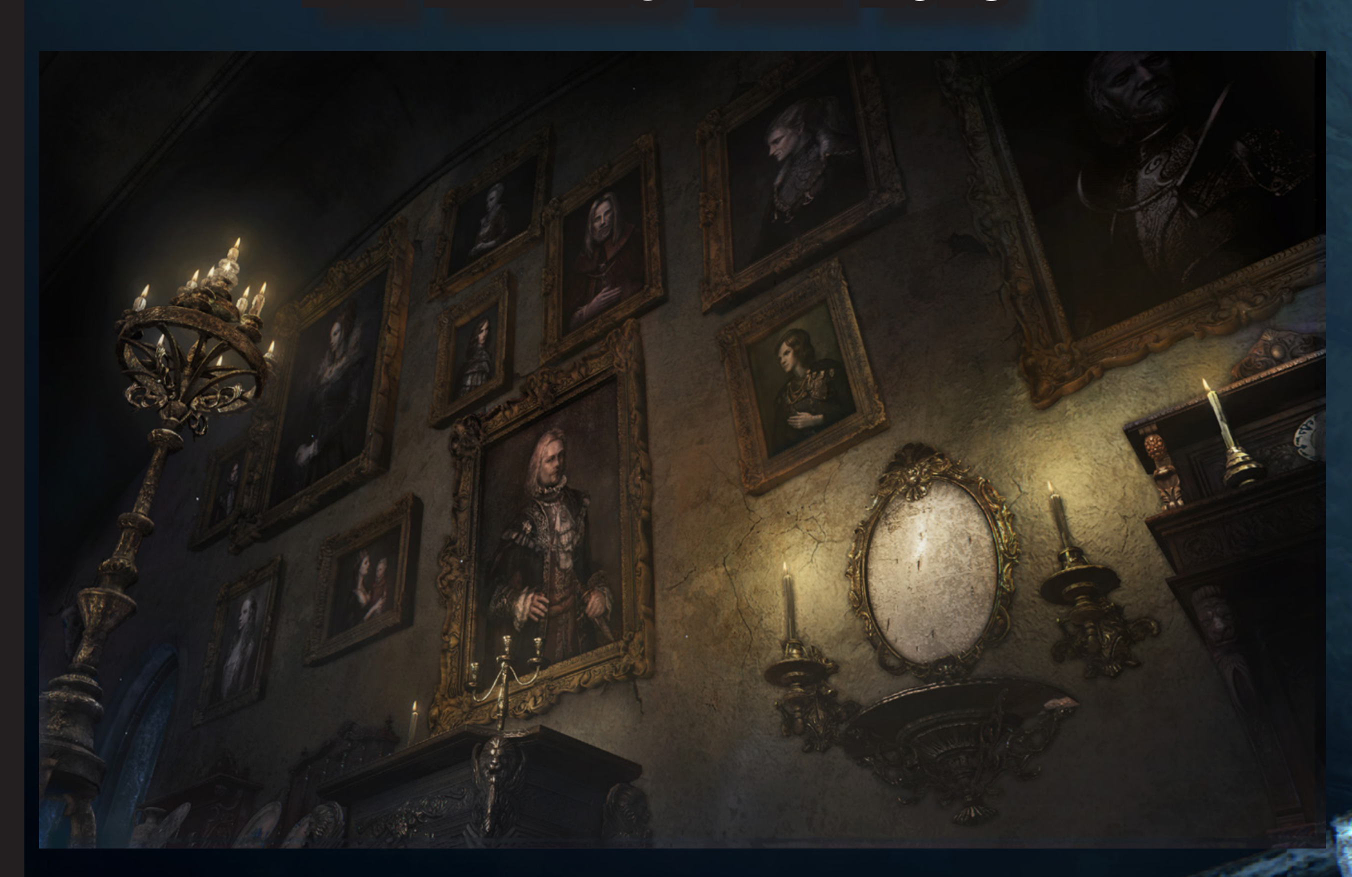
BLOODBORNE

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE VENTEO

CONOCE LA OSCURA CIUDAD DE LONDRES A PARTIR DE MARZO DEL 2015



Las armas que nos ofrece este juego para recorrer estos lugares van desde escopetas que se convierten en espadas serradas y hachas en ligeras espadas gemelas e incluso una espada de acero que se convierte en un mango de una inmensa masa. Cada arma está diseñada para un estilo o estrategia de juego diferente.

Bloodborne correrá a 30 imágenes por segundo, no a 60, porque ''es la mejor opción para los juegos de acción'' según los responsables. Masaaki Yamagiwa, productor, así lo ha manifestado durante la convención GameStart, según publica Playstation Lifestyle: "Todavía no podemos confirmarlo de forma oficial al cien por cien, pero probablemente corra a 30 imágenes por segundo".

CELEBRAMOS NUESTRO 5º ANIVERSARIO

CREATIVE FUTURE

REGALAMOS 5 COPIAS DE INFAMOUS FIRST LIGHT PARA PLAYSTATION 4





ENTRA Y ENTERATE EN:

HTTP://REVISTACREATIVEFUTURE.BLOGSPOT.COM.ES/

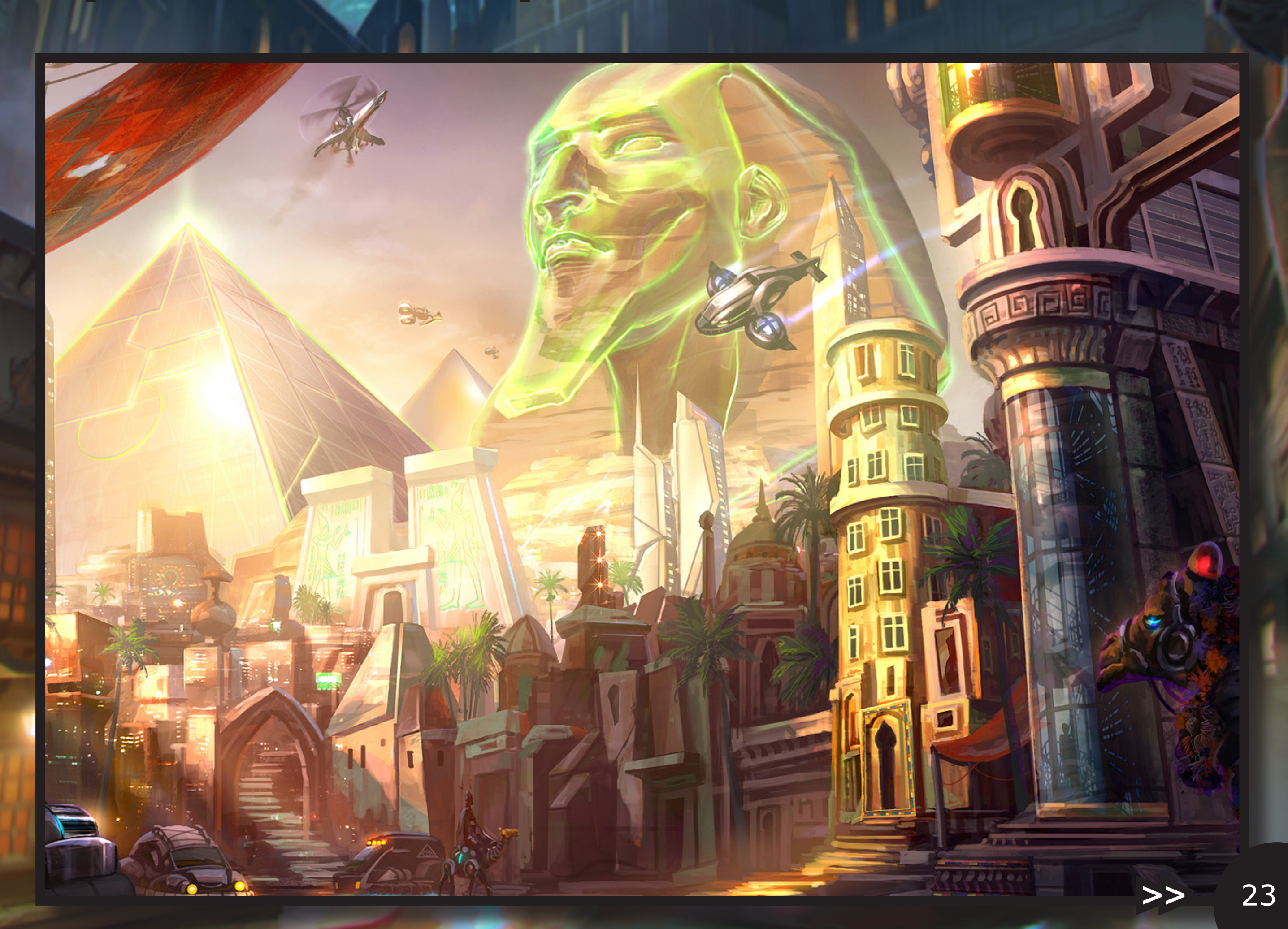
OVERWATCH

VEREMOS SITIOS REALES COMO LONDRES O EGIPTO

Quiero un juego multijugador, con mucha acción, armas, estética futurista y que además incluya escenarios reales de nuestro planeta. Si esa es tu carta de reyes magos o lista de deseos, Blizzard ha pensado en ti, ya que nos presenta su nuevo shooter/moba para 2015, Overwatch

Blizzard sabe de la importancia y el peso que están teniendo los juegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Unido a esto y teniendo en cuenta la gran experiencia que tienen a sus espaldas en juegos multijugador online, han desarrollado un nuevo título del cuál vamos conociendo detalles, se llama Overwatch. En la pasada BlizzCon, Blizzard lo presentó en sociedad, ante nada menos que 25.000 personas, de los cuales 600 afortunados pudieron probar un avance del juego en PC´s dispuestos para ello. ¿En qué va a consistir Overwatch?, por el momento sabemos que seguirá la línea de juegos MOBA, es decir, enfrentará a dos equipos formados por 6 jugadores cada uno. Cada gamer podrá elegir un héroe con el que luchar y demostrar su habilidad, tendrán que conseguir o defender puntos, y atacar o ceder cargas en tres mapas diferentes.

Lógicamente, si tenemos equipos con los que ir explorando mapas, tenemos su debida temática. En Overwatch nos encontraremos antes un futuro cercano y más avanzado tecnológicamente (parece que últimamente es la temática más en auge) aunque tendrá una parte muy real, como por ejemplo,

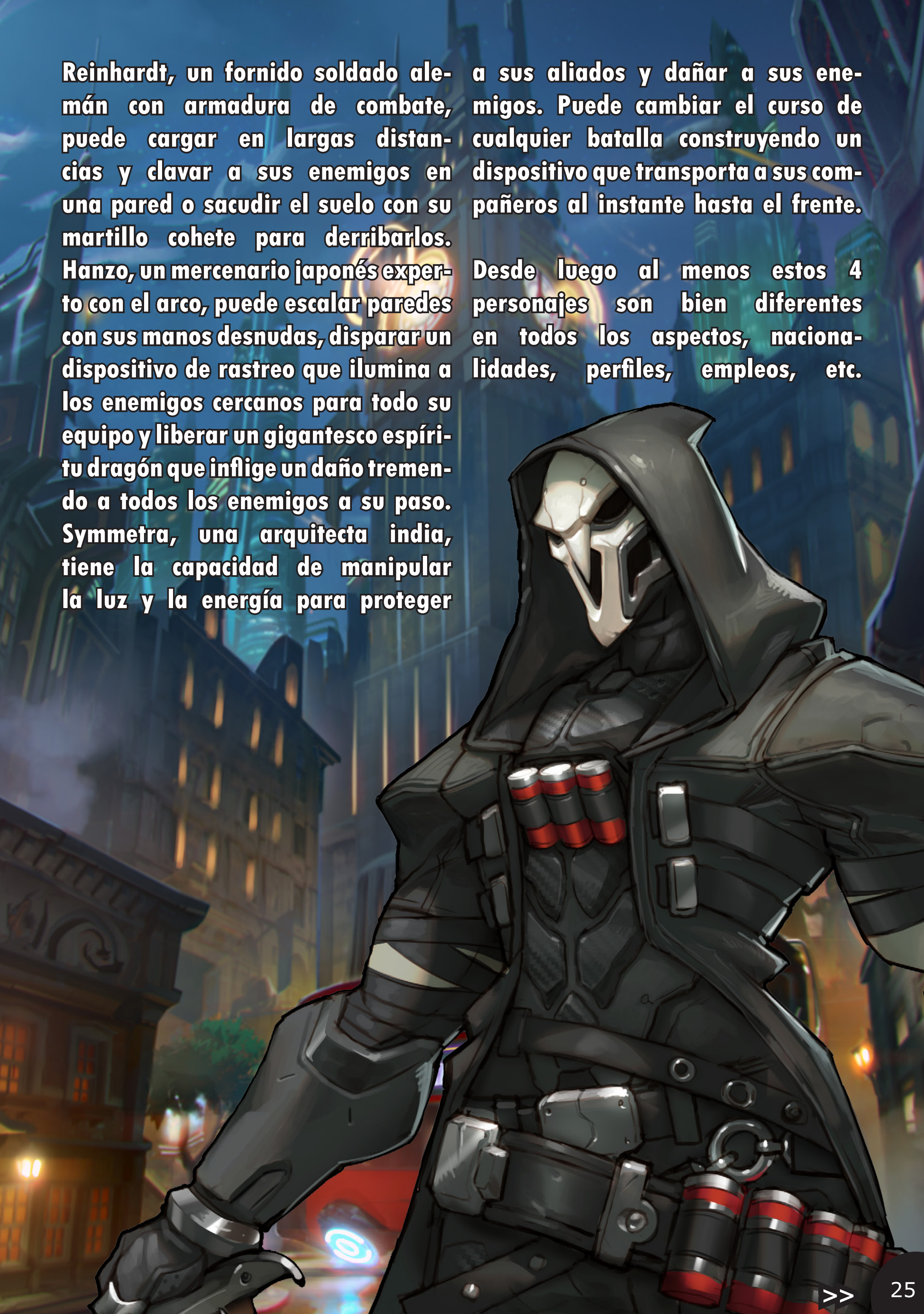


>>

LAS LUCHAS TENDRÁN MUCHA ACCIÓN Y TRANSCURRIRÁN DE FORMA MUY RÁPIDA

visitaremos las calles de Londres iluminadas con hologramas o un bazar en los rincones más oscuros de una pirámide egipcia de alta tecnología. Las luchas parece que sucederán de forma muy rápida, pasando en cualquier momento de un tejado a caernos a la calle o salir a cielo abierto (¿recordáis los viajes que se metían luchando en Dragon Ball?). Por el momento sólo hay 12 personajes, aunque Blizzard ya ha informado que añadirán nuevos héroes y mapas de forma continuada mientras avanza su desarrollo. Veamos algunas pinceladas acerca de los héroes, en este caso, veamos como son 4 de ellos: Tracer, una expiloto de pruebas británica a la que no le asusta el peligro, capaz de llevar a cabo asaltos con acrobacias imposibles gracias a su capacidad para teletransportarse. Puede lanzar bombas de energía e incluso retroceder en el tiempo.





Reinhardt, un fornido soldado alemán con armadura de combate, puede cargar en largas distancias y clavar a sus enemigos en una pared o sacudir el suelo con su martillo cohete para derribarlos. Hanzo, un mercenario japonés experto con el arco, puede escalar paredes con sus manos desnudas, disparar un dispositivo de rastreo que ilumina a los enemigos cercanos para todo su equipo y liberar un gigantesco espíritu dragón que inflige un daño tremendo a todos los enemigos a su paso. Symmetra, una arquitecta india, tiene la capacidad de manipular la luz y la energía para proteger a sus aliados y dañar a sus enemigos. Puede cambiar el curso de cualquier batalla construyendo un dispositivo que transporta a sus compañeros al instante hasta el frente.

Desde luego al menos estos 4 personajes son bien diferentes en todos los aspectos, nacionalidades, perfiles, empleos, etc.

OVERWATCH

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

LAS LUCHAS TENDRÁN MUCHA ACCIÓN Y TRANSCURRIRÁN DE FORMA MUY RÁPIDA



Para poder jugar por primera vez debemos esperar a 2015 (sin fecha confirmada) que será cuando saldrá pública la BETA del juego.
Overwatch parece encajar muy bien todas las piezas que forman parte de un juego MOBA, añadiendo toques futuristas que parecen estar siendo muy bien recibidos por los gamers como ya paso con el célebre Destiny.
Esperamos tener más noticias pronto y ver hasta donde apunta Blizzard con este nuevo título.

CELEBRAMOS NUESTRO 5º ANIVERSARIO

CREATIVE FUTURE

FINALIZADO

REGALAMOS 3 COPIAS DE DESTINY PARA XBOX ONE



ENTRA Y ENTERATE EN:

HTTP://REVISTACREATIVEFUTURE.BLOGSPOT.COM.ES/



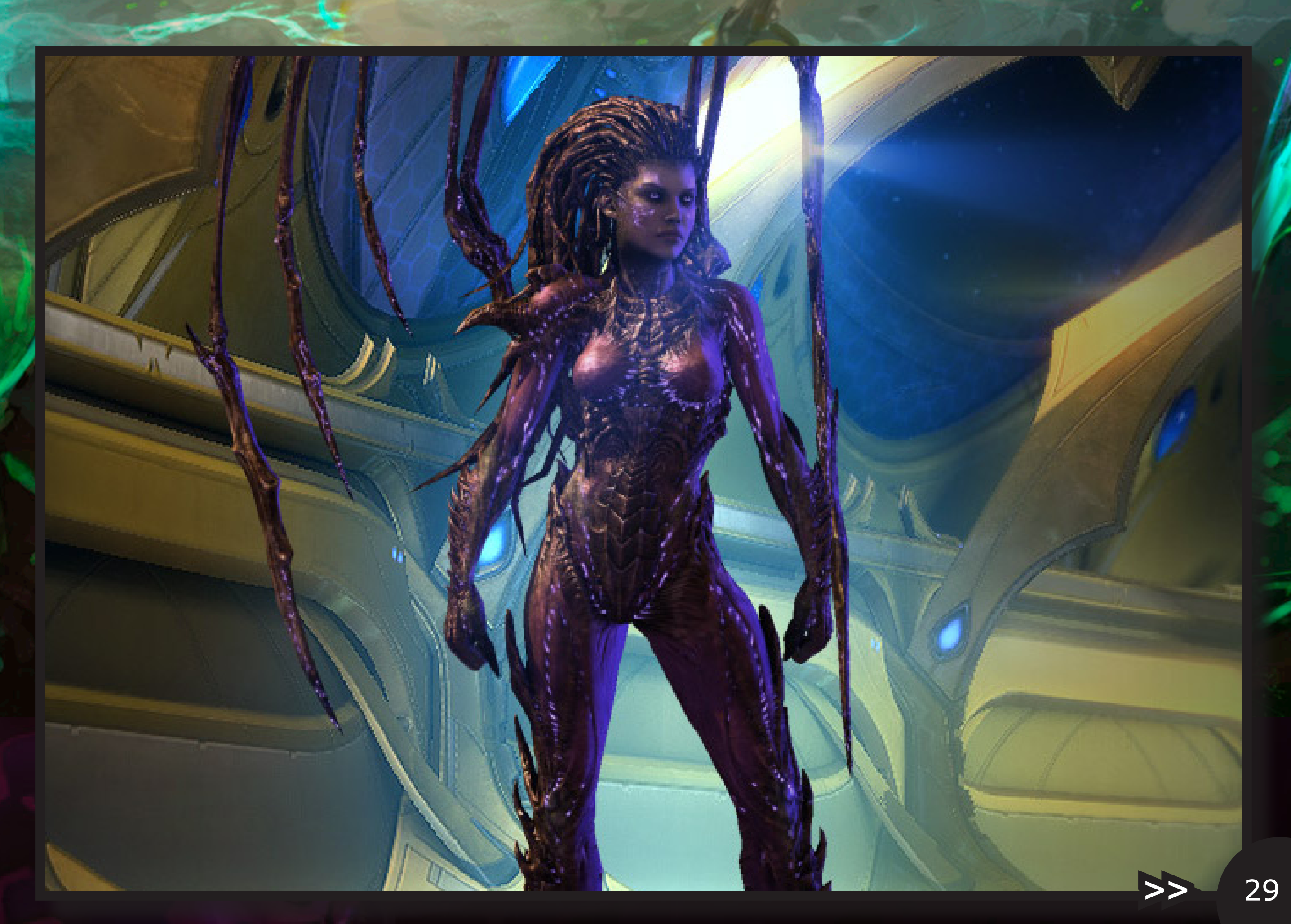
¡RECONQUISTA TU HOGAR!

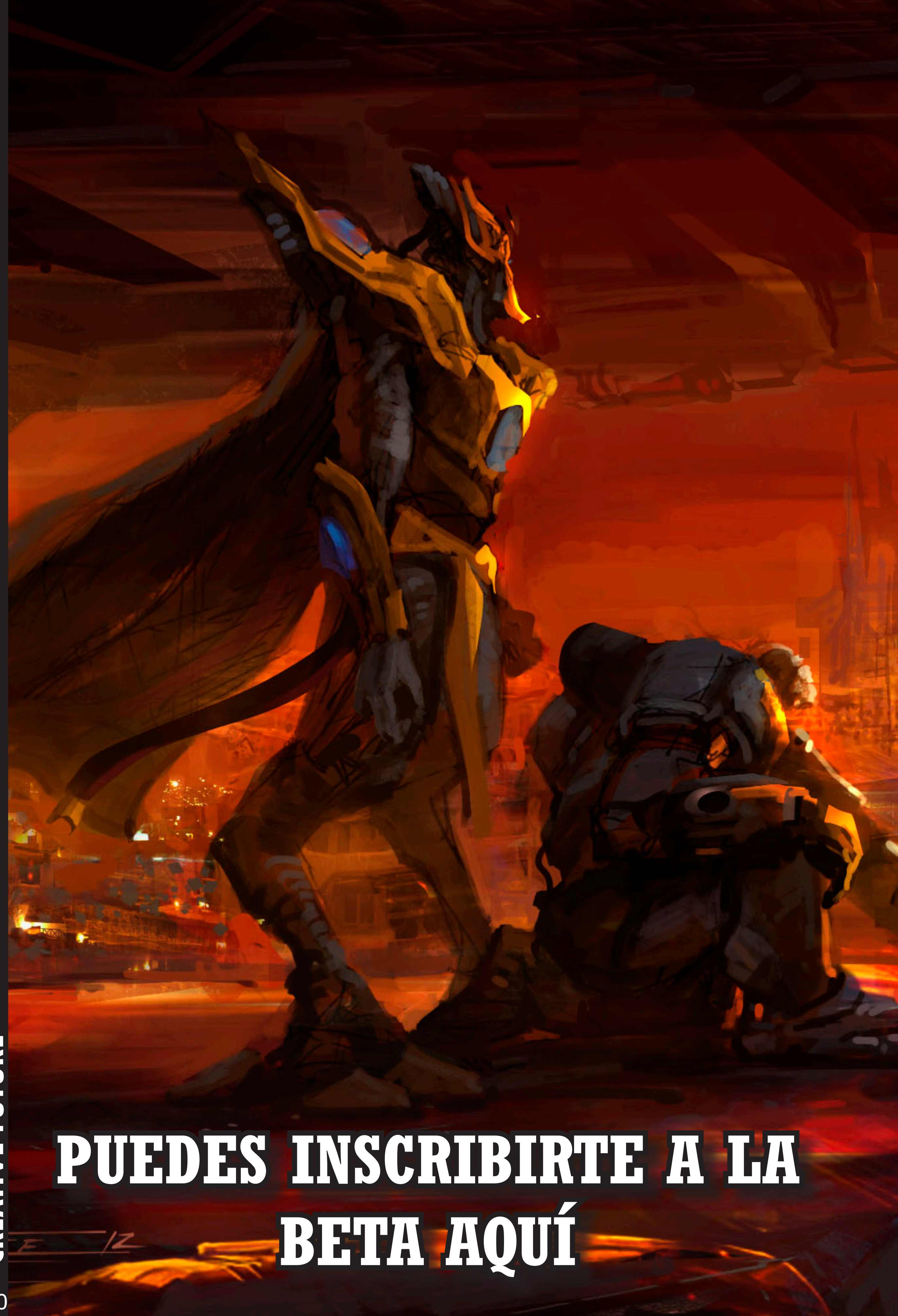
A pesar de que el juego cuenta con una gran popularidad, Blizzard quiere incrementar con esta nueva expansión el número de usuarios, y para conseguirlo a determinado que no se necesitaran las expansiones anteriores para jugar a Legacy of the Void

Eres el jerarca Artanis, líder de la misteriosa raza protoss. Años atrás, tu mundo natal, Aiur, cayó en manos del despiadado Enjambre zerg. Pero por fin has conseguido crear una poderosa flota de naves de guerra conocida como la Gran Armada, y ahora estás preparado para recuperar tu mundo. Sin embargo, un mal ancestral —Amon— amenaza con destruir tu destino y el de toda la galaxia. Solo tú serás capaz de reunir a las facciones protoss y así derrotar a la inminente oscuridad antes de que devore toda forma de vida en el sector. Así comienza la nueva expansión de Starcraft II que está aún

por llegar, terminando la historia que empezó con Wings of Liberty.

El equipo de desarrollo de StarCraft II: Legacy of the Void se plantea varios objetivos en cuanto a la experiencia multijugador. Para alcanzarlos, la tercera y última parte de la saga de StarCraft II presentará varias modificaciones. Esto incluye cambios fundamentales en la jugabilidad, cambios en las unidades y las mecánicas existentes, y el agregado de nuevas unidades para mejorar el juego de una forma más emocionante y significativa. Esta vez está planteado para que haya más acción, aumentando las oportunidades para atacar y disminuyendo la experiencia de juego pasivo. Respecto a los ataques, tendremos más opciones de hostigamiento, ya que ya que tendremos que gestionar las unidades mejor debido al incremento de los requisitos. Otro de los alicientes para realizar más ataques es que todas las razas podrán dividir sus ejércitos para maximizar su efectividad, disminuyendo considerablemente la eficacia de los que permanezcan juntos. También se han planteado la mejora de los diseños de las unidades y habilidades más débiles, para que todas ellas puedan contribuir de una forma significativa a la partida.




PUEDES INSCRIBIRTE A LA
BETA AQUÍ

AUNQUE TENEMOS UNA NUEVA CAMPAÑA, LA MAYORÍA DE LOS CAMBIOS ESTÁN CENTRADOS EN EL MULTIJUGADOR



Lo siguiente que se han planteado para agilizar el juego ha sido cambios en todas las razas, tanto con unidades muevas como modificaciones en las ya existentes, pero como esto es lo más susceptible a cambiar constantemente lo dejaremos para cuando se realice el análisis del juego.

También tendremos nuevos modos multijugador, como el modo Arconte, que será una partida de 1 VS 1 un tanto especial. Esto significa que junto con un aliado, compartiendo una Base tendrás que enfrentarte a tu enemigo, que de la misma forma pueden ser otra pareja compartiendo Base o un jugador individual que haya elegido enfrentarse a Arcontes con un nivel de habilidad equivalente al suyo. Lo mejor de este nuevo modo de juego es que ganará la partida el equipo que este más compenetrado.

>>

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



La última novedad por ahora y la que seguramente guste más a los jugadores competitivos son los nuevos Torneos automatizados, que les permitirá a los jugadores participar de torneos semanales y diarios en Legacy of the Void. Para que sean tan parecidos como sea posible a los torneos actuales, los Torneos automatizados comenzarán con fases de grupo, y los ganadores de cada grupo avanzarán a las fases de llave. Los jugadores también tendrán la oportunidad de estudiar a sus rivales y de vetar mapas. Se espera que los torneos diarios duren entre tres y cuatro horas, mientras que los semanales como es lógico duren una semana. De esta forma les dan la oportunidad a los jugadores casuales de que pasen un buen rato mientras que los jugadores más serios podrán acceder a niveles más elevados para adquirir experiencia antes de embarcarse en eventos en vivo como la World Championship Series.



CREATIVE FUTURE

TE DESEA

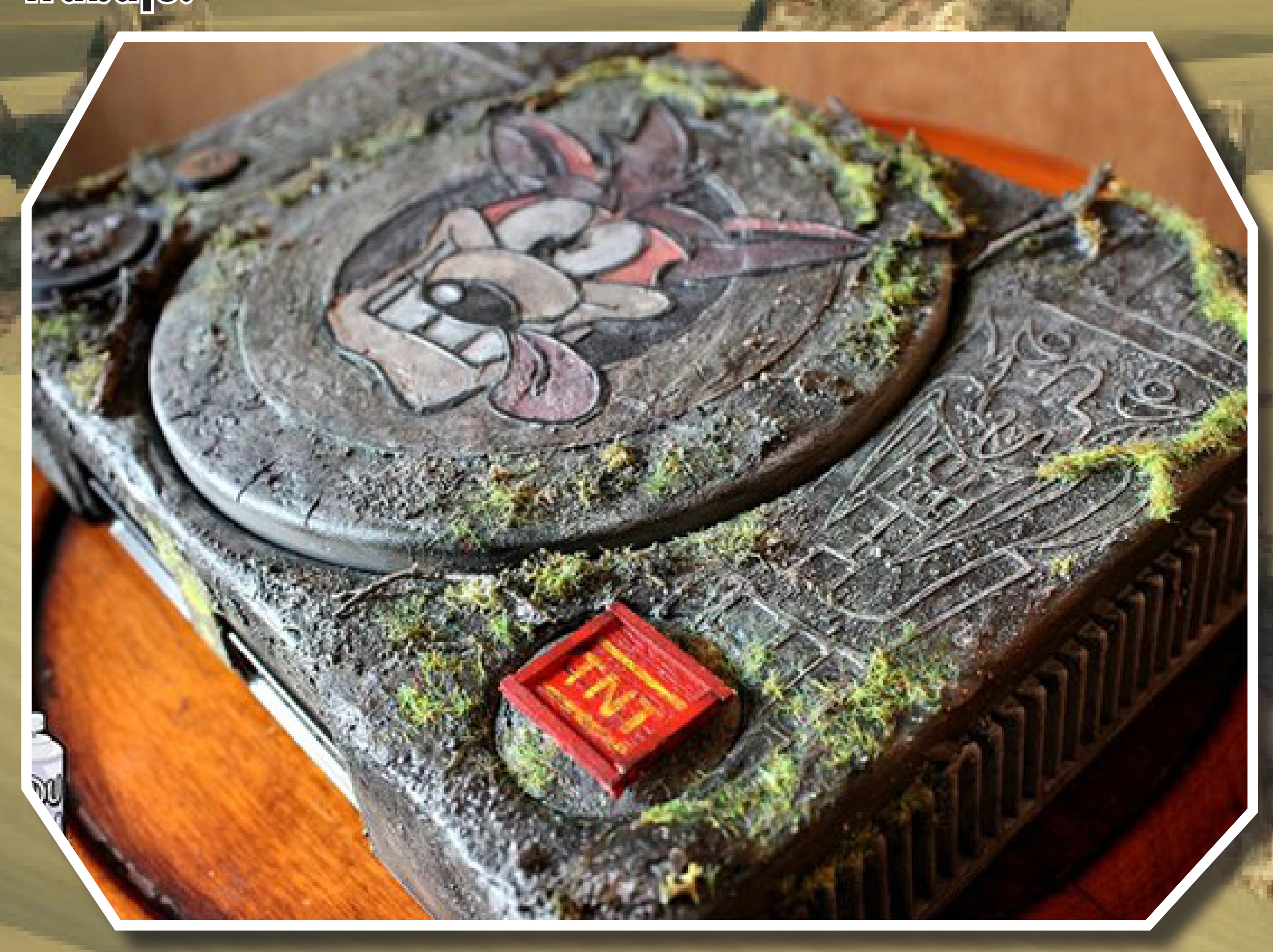
¡FELIZ NAVIDAD!

¡MERRY CHRISTMAS!

CURIOSIDADES

PLAYSTATION DE CRASH BANDICOOT

Os traemos una de esas cosas que tanto os gustan. Una consola customizada. Y esta vez de la mascota por excelencia de Playstation, nuestro amigo Crash Bandicoot. No es la primera vez que os traemos una consola diseñada por Vadu Amka y no será la último porque sus trabajos son muy grandes. Consigue darle ese toque que ademá de hacerla única y especial, con solo verla nos recuerda al juego que quiere expresar. Magnifico trabajo.



LEGO SIMPSON

Son incansables las cosas que salen sobre LEGO. Y ahora se han sumado a algo de lo que tambien tenemos de todo, ¿Qué será será..? ¡Los Simpson! Como podeis ver en la foto la casa está al completo, sin nigún detalle olvidado, dentro cuenta con todas las habitaciones, además como poco tenemos todos los personajes de la serie de dibujos más vista además de algún que otro objeto carismático. El precio es de 200 euros pero es un trabajo que vale la pena pagarlo porque es muy completo. Podeis comprarla aquí.



TU IPHONE POR UN MANDO DE NINTENDO

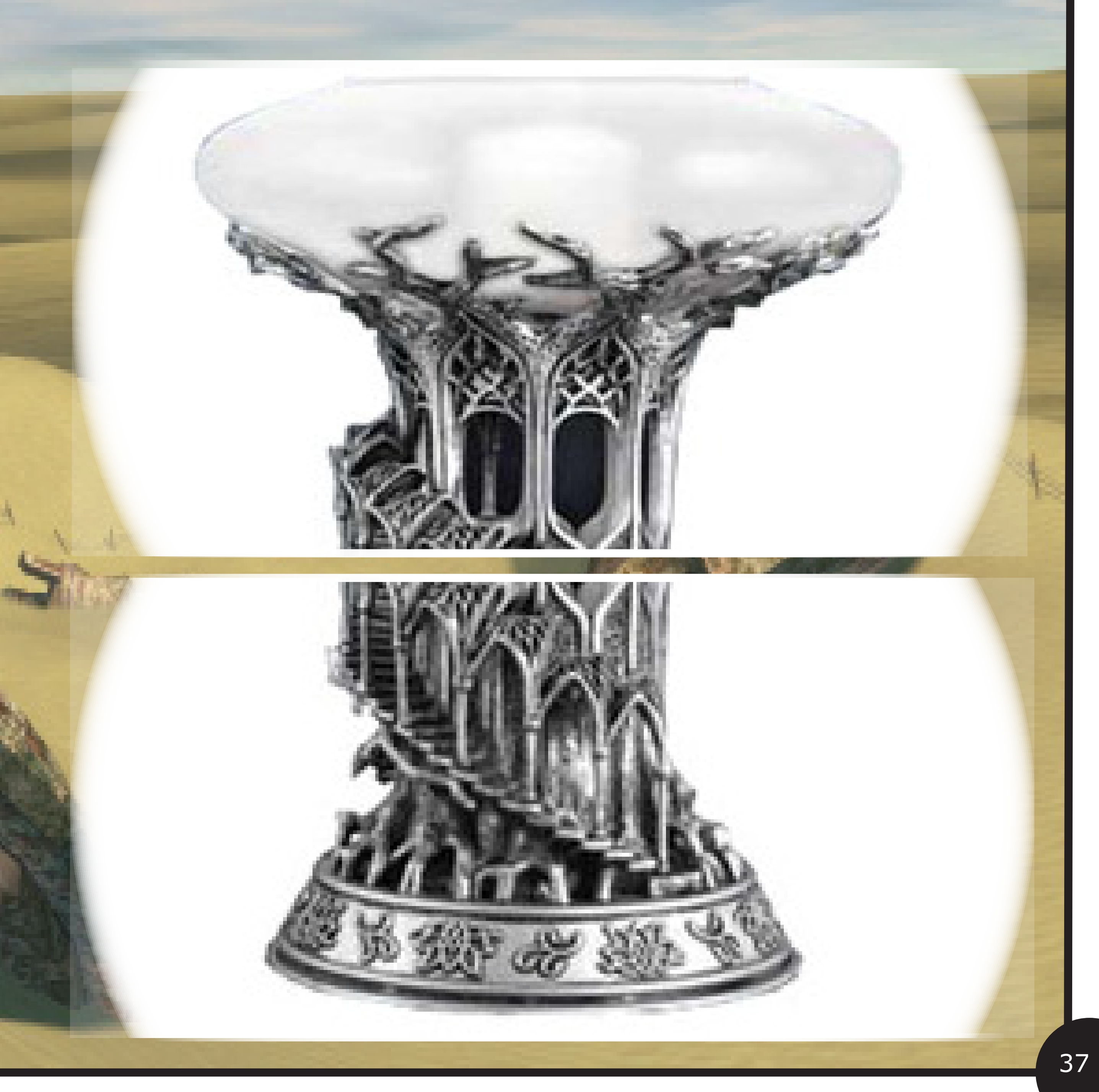
No has leído mal. Aunque no será al pie de la letra, lo que estamos mostrando es una funda de silicona para iPhone con forma de mando de Nintendo. El precio ronda los 25 euros, algo bastante caro pero es verdad que con ella tu iPhone será el más original de todos porque en cualquier momento puedes dejar pillado a cualquiera sacando un mando del bolsillo. Puedes comprarlo aquí.



REALIZADO POR CRISTINA USERO

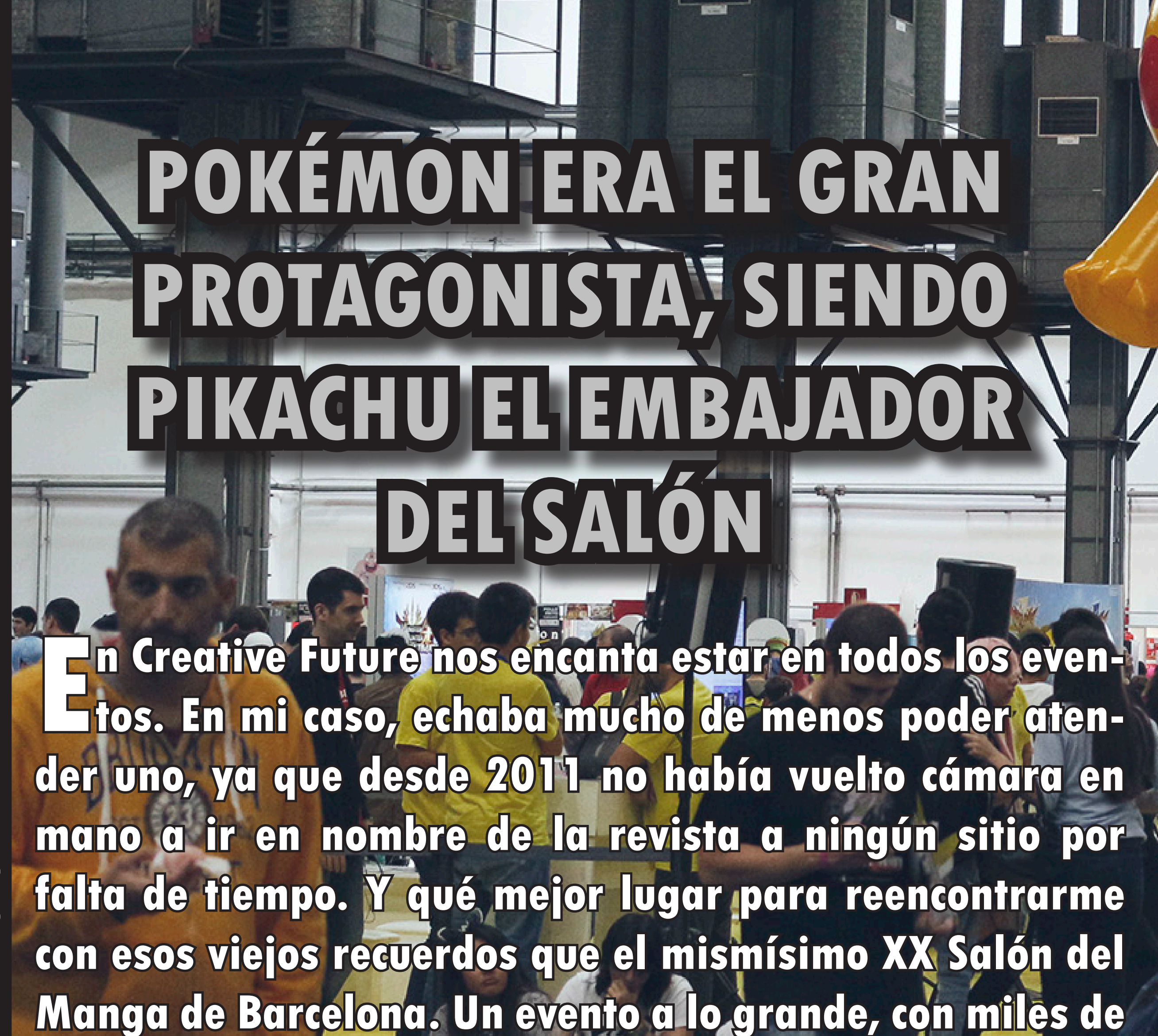
TEN LOTHLORIEN EN TUS MANOS

Si quieres ser un friki de élite necesitas esto, una lámpara de Lothlorien para tu dormitorio. Es difícil no reconocer este lugar del mundo Tolkien donde hicieron su parada tanto Bilbo como Frodo Bolsón en sus diferentes pero entrelazadas aventuras. Tanto el diseño como los materiales son de buena calidad, hecho en resina y con la lámpara de cristal. Si quieres comprarla, la broma te saldrá por unos 80 euros.



XX SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA

POKÉMON ERA EL GRAN PROTAGONISTA, SIENDO PIKACHU EL EMBAJADOR DEL SALÓN



En Creative Future nos encanta estar en todos los eventos. En mi caso, echaba mucho de menos poder atender uno, ya que desde 2011 no había vuelto cámara en mano a ir en nombre de la revista a ningún sitio por falta de tiempo. Y qué mejor lugar para reencontrarme con esos viejos recuerdos que el mismísimo XX Salón del Manga de Barcelona. Un evento a lo grande, con miles de personas cada día reunidas y compartiendo afición. Así que, sin más dilación... ¡dentro artículo!



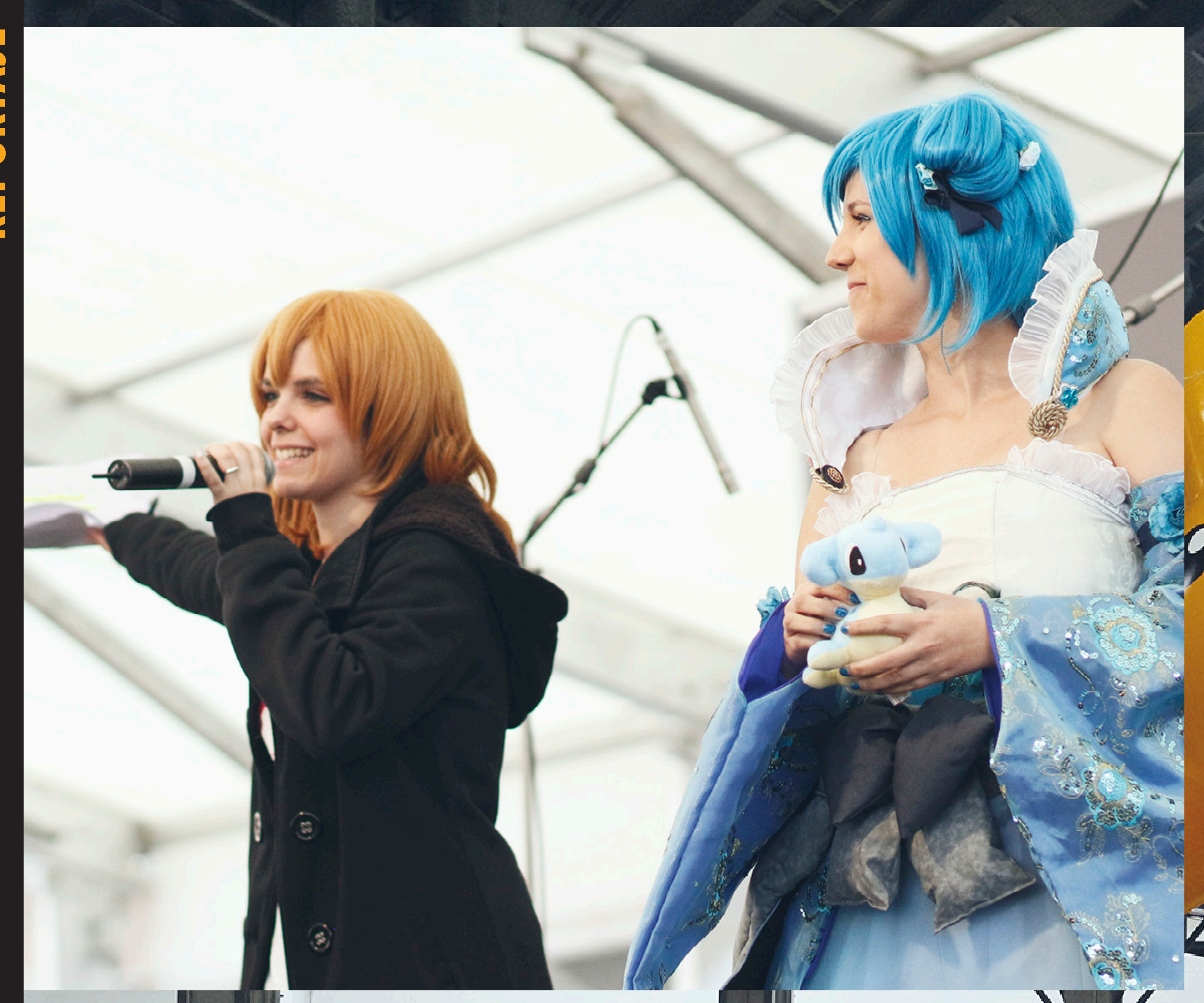
El viernes por la mañana, a la hora en la que están poniendo las calles, mi amigo Ángel, de FishFace Game Studio (os recomiendo probar su primer juego FishFace the Curse, lo tenéis gratis para Android) y servidor cogíamos el AVE dirección a la ciudad condal. Y una vez llegamos, soltamos los bártulos en el piso donde nos alojaríamos hasta el domingo, y directos al salón. Así, sin anestesia ni juegos previos. Las cosas claras, si vamos al salón pues lo primero que hacemos en Barcelona... es ir al salón. Una vez allí, la gente de Ficomic nos hizo entrega de las pulseras que nos servirían de acreditación (mi más sincero agradecimiento a la organización, todo un detalle) y que usaríamos fervientemente hasta el último minuto. Pasamos más tiempo en el salón que en el piso y durmiendo,

>>



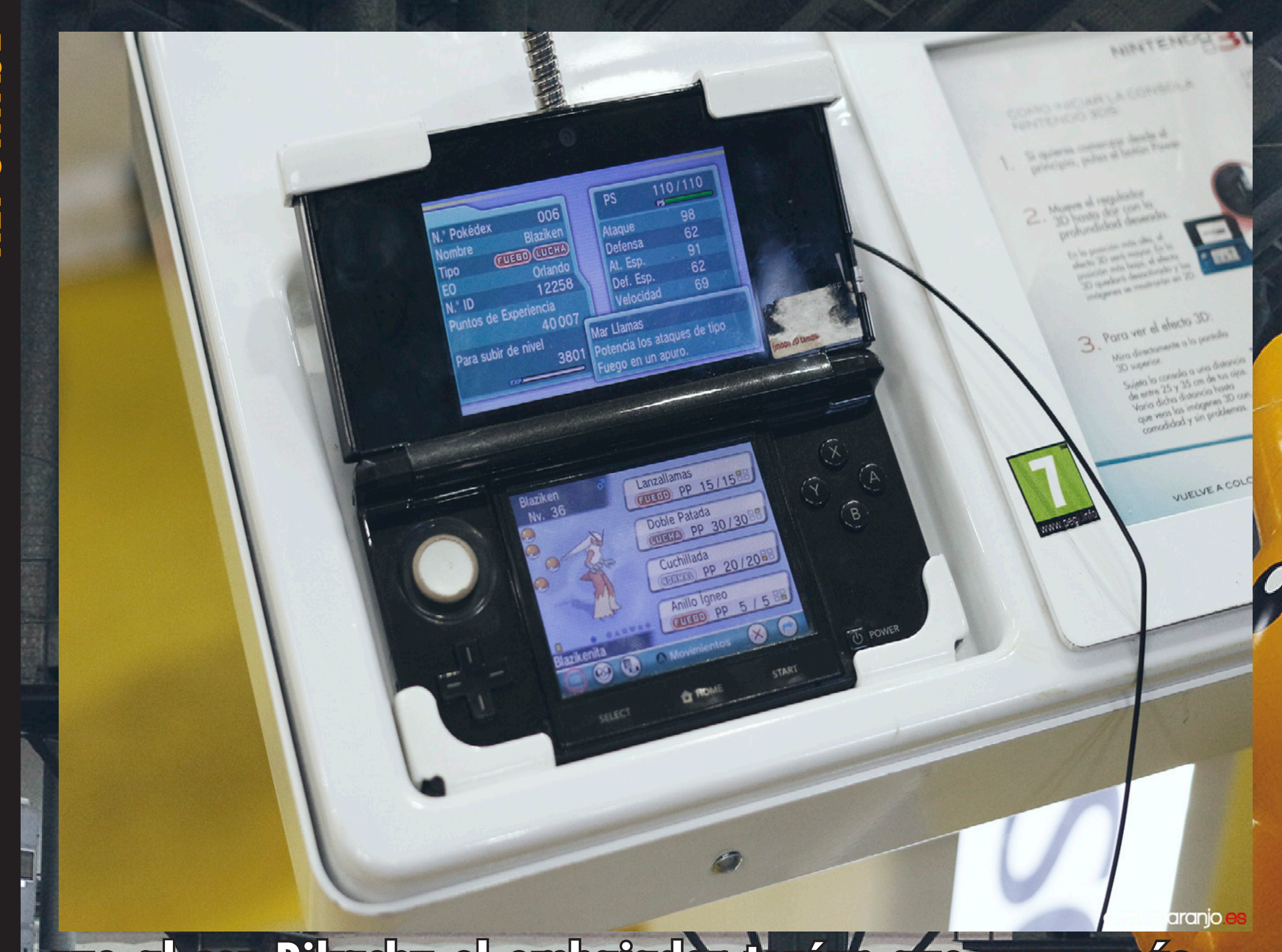
no diré más. Menos la tarde del viernes, que nuestras fuerzas rozaban el límite de lo salubre, sábado y domingo los dedicamos enteros a pasearnos entre stands y gente cosplayeada hasta las cejas (y más), pedir muchas fotos, asistir a varios eventos en el escenario y aprendernos dónde estaba cada cosa como si los pabellones de la feria fueran nuestra propia casa. Pero no nos adelantemos.

El viernes, tras entrar, nos encontramos de frente a un Pikachu hinchable gigante, colgado sobre un montón de 3DS y WiiU que presentaban las novedades de Nintendo. El famoso Pokémon era el embajador del salón de este año, por lo que su presencia en el evento era muy fuerte:



gorritos de cartón con su cara, el muñeco hinchable gigante, algunas personas con el traje (no hablo de cosplay, hablo del traje de animador con relieve y forma de Pikachu), por supuesto mucha gente aprovechó la ocasión para transformarse en el simpático ser eléctrico con cosplays más o menos elaborados pero igualmente distinguibles, y carteles y exposiciones por todas partes, ya no sólo de Pikachu sino de Pokémon en general. La afluencia el viernes era bastante contenida, aún se podían adquirir entradas en taquilla, no estaba demasiado masificado, y si bien nos comentaron que el día ideal para las compras era el jueves porque la afluencia era todavía menor y las

tiendas acababan de sacar todos sus artículos a la venta y los más deseados aún no se habían agotado, el viernes también era una buena ocasión para ello. Por la tarde como ya he comentado no estuvimos, pero por lo que se ha visto en Youtube hubo una tensa situación entre fans de Pokémon y Digimon, ya que los segundos reclamaban más presencia de sus personajes – ciertamente desaparecidos en esta edición, al menos – y los primeros defendían



que al ser Pikachu el embajador tenían que verse más. Al final incluso un par de personas parece que llegaron a las manos pero la organización disolvió todo rápido y sin permitir que la situación llegara a más. Fake o no, espectáculos como este lo único que hacen es perjudicar a un sector al que le cuesta ser considerado como algo normal y que constantemente es tachado de raro o “friki”.

El sábado, con las pilas ya completamente repuestas tras dormir bastantes horas, nos encaminamos bien temprano al salón. Desde primera hora nos dedicamos a hacer fotos a todo y toda aquél que tuviera un cosplay trabajado, fuera de videojuegos, animes, etc. A mí me costaba distinguir a la gente, pero mi compañero de viaje era como una Wikipedia de cosplays y supo identificarme una gran cantidad de trajes que yo no hubiera sido capaz por mucho que me



EL SÁBADO EL AMBIENTE ERA IDÓNEO: MUCHA GENTE PERO SIN AGOBIOS

alvaronaranjo.es

hubiera esforzado. ¿Los grandes protagonistas por número de cosplayers? League of Legends arrasaba sobre todos los demás, prácticamente la mitad de la gente iba caracterizada de los campeones del archiconocido juego. En segundo escalón estaba Shingeki no Kyojin y en tercer puesto se podría decir que Sword Art Online, aunque el tercer puesto era discutible con una presencia muy fuerte de Frozen (la película animada de Disney) y una serie llamada Kill la Kill, que yo desconocía hasta que acudí al salón y mi amigo me habló sobre ella. Ahora no me queda más remedio que verla para tratar de comprender qué es lo que tiene para que haya tenido tanto cosplayer detrás. En realidad, cosplays había de todo, tanto de clásicos: Dragon Ball, Cardcaptor Sakura, Slam Dunk, etc.



Como de series más actuales: Naruto (con muy poca presencia ya, eso sí), las ya citadas SAO y Shingeki, Love Live, y un larguísimo etcétera. En cosplays de juegos también había mucha variedad: Silent Hill, Space Channel 5, Warhammer 40K, Pokémon, la saga Tales, etc. Y para complementar este tremendamente amplio abanico, algunos llevaban cosplays menos comunes, como una chica que iba de Miércoles de la familia Adams.

En medio del sábado, pudimos disfrutar de uno de los primeros eventos del escenario, el concurso de cosplay de la saga Tales of, presentado por Namco Bandai. Siempre es complicado trasladar un personaje de un videojuego donde los movimientos son muy mecánicos y precisos a la realidad, pero la gente realmente le ha echado horas tanto al cosplay como a la escenificación y al final te da-



EL ESCENARIO NO SE VACIABA CASI NUNCA, NO PARABAN DE HACER EVENTOS

bas cuenta del esfuerzo que tenía detrás cada número. Aprovechamos la ocasión, ya que no me olvidé de que iba en nombre de una revista de videojuegos, de entrevistar a David Castaño, jefe de producto de Namco Bandai en España, cuyo vídeo podréis ver en el enlace de estas mismas páginas. No conseguimos sacarle mucha información, pero la amabilidad y el buen rollo primaron durante los minutos que pudimos entretenerle para la entrevista. Millones de gracias por tu tiempo. Tras esto, una chica me vio cámara en mano y me chivó que iba a hacer un Flashmob, el cual pudimos grabar en primera fila y en directo. Eso es algo de lo que no muchos periodistas pueden presumir... lo que hace tener contactos en un evento como este. Se congregó un gran número de personas alrededor , y acabaron dedicando un sonoro aplauso. Sin duda, el

>>



día estaba siendo redondo. Muertos de hambre y yo muerto de dolor en el hombro por el peso de la bandolera donde llevaba el material de foto y vídeo nos fuimos a comer algo rápido. Y en seguida volvimos, a seguir con más fotos y más video. Aprovechamos para entrevistar a los chicos de un joven estudio de videojuegos (Giant Soul Interactive) creadores de un juego para aprender japonés llamado Tako's Japanese, y que en sus primeras 48 horas de vida se coló en el número uno de aplicaciones educativas y en el Top 15 de ventas generales en la Apple Store, sin duda un rotundo éxito. Si queréis ver la entrevista, de qué va el juego y las novedades que tienen pensado incorporar, os recomiendo que os paséis por el enlace del video una vez más.

Al final, de tanto pasar por los mismos sitios acabamos haciéndonos amigos de la chica que daba los gorros de



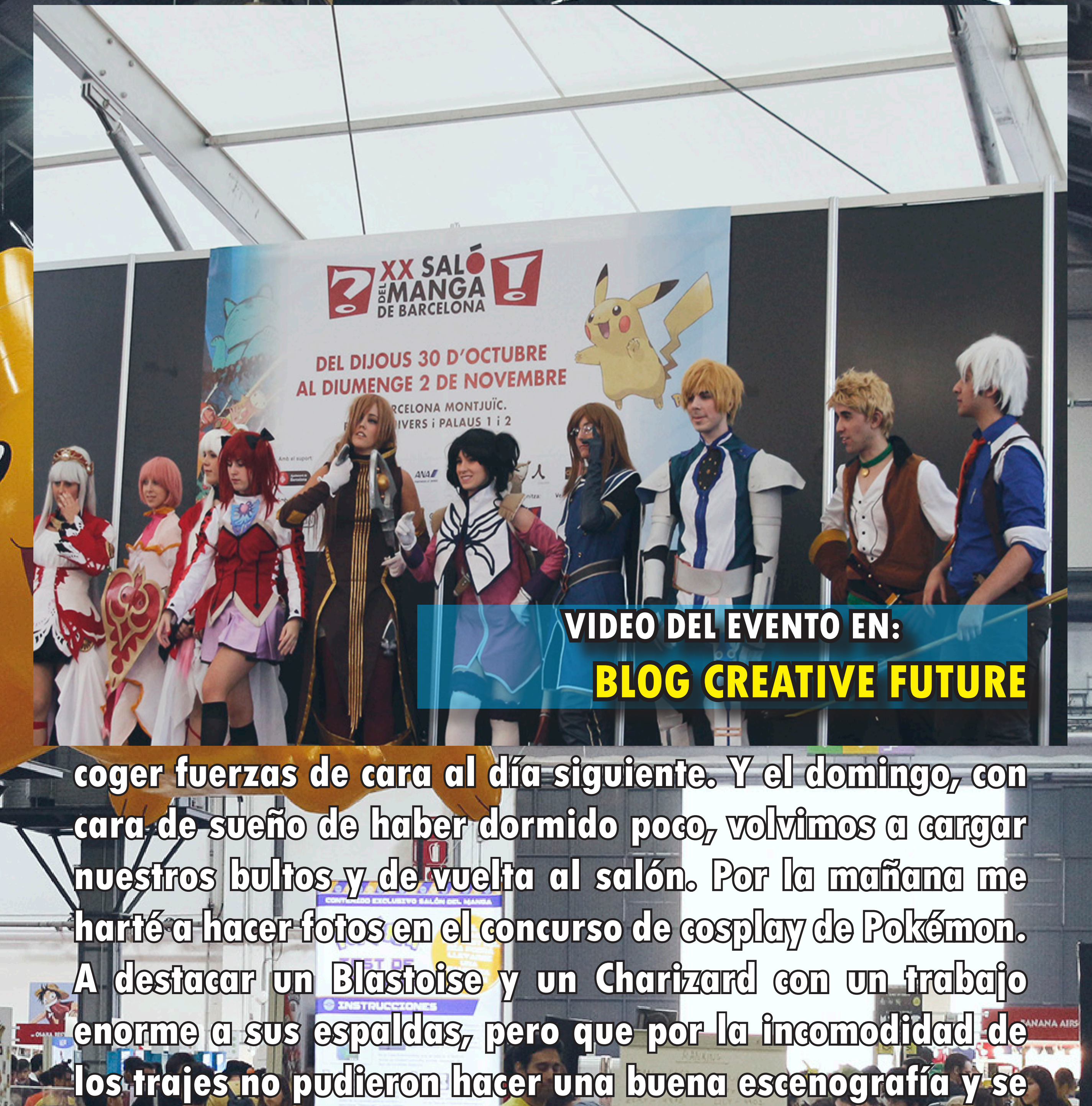
Pikachu, y nos comentó la de gente que estaba yendo todos los días y el ansia que tenían por llevarse los gorros. Aunque llegados a este punto, ya no sé si será por afán de Pokémon o simplemente porque cualquier cosa que sea gratis nos la llevamos, independientemente de si gusta o es útil. Conseguimos entrevistar también a una chica que elabora unos cosplays de gran nivel, llamada Illisia. Tremendamente amable y humilde, sus doce mil seguidores en Facebook no se le han subido a la cabeza y nos contestó a varias preguntas relacionadas con sus orígenes en el mundo del cosplay y sus planes de futuro. Si venís a la Gamergy de Madrid la veréis. ¿La entrevista? Me llamaréis pesado, pero en el video que podéis acceder desde la siguiente página . El resto de la tarde del sábado la dedicamos a explorar las partes que el viernes no vimos, como la segunda planta de uno de los pabellones

>>



centrales donde había stands sobre la cultura japonesa, sobre cómo ponerse un kimono japonés correctamente, y sobre decoración con plantas al estilo japonés. Igual alguno piensa que esta zona tenía menos gente al tratarse de algo cultural, pero al contrario, la gente de estos eventos tiene mucha atracción por la cultura nipona y de hecho el stand de los kimonos colgó el cartel de “no quedan plazas” por el overbooking de solicitudes. En la final de canto del domingo una de las chicas se presentó con el kimono japonés tras habérselo puesto en el stand, todo un detalle.

Tras unas 10 horas en el salón, decidimos que era suficiente por el día ya que aún nos quedaban otras cuantas horas el domingo. Así que nos marchamos a descansar un rato a casa (mentira, a conocer la noche barcelonesa) y a



coger fuerzas de cara al día siguiente. Y el domingo, con cara de sueño de haber dormido poco, volvimos a cargar nuestros bultos y de vuelta al salón. Por la mañana me harté a hacer fotos en el concurso de cosplay de Pokémon. A destacar un Blastoise y un Charizard con un trabajo enorme a sus espaldas, pero que por la incomodidad de los trajes no pudieron hacer una buena escenografía y se quedaron sin premio. A destacar también la imaginación de la gente para con cuatro adornos poder transformarse en un Pokémon de la nada, y plantearse escenografías de combates y momentos épicos sin nada más que cuatro objetos que podían tener con ellos y un escenario vacío. Tras el nombramiento de los ganadores y los premios pertinentes, decidimos dar unas vueltas para comprar algo en los stands, ya que nos quedaba sólo la tarde y teníamos

>>



que cubrir un último evento en el escenario. Sin embargo, la mayoría de los stands tenían muchísimo merchandising de League of Legends y Minecraft, más algunas figuras y peluches de las series con más tirón (SAO o Shingeki) y de vez en cuando algún peluche o figura que te descuadraba por completo al ser de una serie menos conocida, pero te alegrabas mucho de que estuviera allí, como el peluche del cubo de compañía de Portal. Tras no comprar nada e ir a comer algo, nos dirigimos al escenario por última vez en nuestra aventura por Barcelona.

La final del Anime Song Contest, organizada por Tokyo Mission, donde doce cantantes se enfrentarían entre ellos cantando conocidos temas en japonés para ganar un viaje a Japón, o en el caso de segundo y tercero, un lote de productos de los patrocinadores del evento (Norma Co-



mics principalmente). Tras hora y media de canciones, el jurado deliberó, y a pesar de la controversia en el resultado el público animó a cada participante como el que más. Lágrimas de alegría o de tristeza según cada uno, y unos momentos espectaculares. Si queréis ver las fotos de los participantes, las subí en mi página http://facebook.com/alvarobooks, en el álbum dedicado al Salón. Antes de los premios pudimos entrevistar a Mizuki, una de las finalistas, que nos comentó cómo le entró el gusanillo por la cultura japonesa y sus primeros pinitos en el mundo del escenario. Como las demás, la tendréis completa en el Youtube de Creative Future. Antes de irnos tuvimos que despedirnos de nuestra azafata favorita de los gorros de Pikachu, y dar una última vuelta para despedirnos del evento como estaba mandado. Nos quedaba un torneo de

>>



Pokémon, pero las fuerzas y que el tren no tardaba mucho en irse nos hicieron irnos antes de tiempo, por lo que no pudimos presenciarlo.

Entre medias, me dejo muchas cosas, las pruebas de juegos en el stand de Namco Bandai como el nuevo Tales of o el juego de los Power Rangers, las pruebas de los nuevos Pokémon o el Monster Hunter en el stand de Nintendo, una exposición dedicada al mundo Idol, con trajes, instrumentos musicales y muchas historias en los muros, otra exposición con artes originales de Pokémon, otras exposiciones más pequeñas como la dedicada a objetos coleccionistas de Final Fantasy, una cabeza de Titán a su-

puesto tamaño real (y lo que impresionaba), decenas de personas conocidas y centenares de fotos hechas, muchas ganas de volver y tomar más fotos y de mejor calidad, hacer más entrevistas ahora que me he enfrentado a una cámara en función de periodista y he vivido para contarlo, una mejor planificación de los horarios para no perdernos eventos importantes como el concurso general de Cosplay, pero en general han sido tres días espectaculares en Barcelona y un recuerdo imborrable. Tendremos que estar en el Salón XXI del Siglo XXI. No queda otra.



RAZER PARA GAMERS



AURICULARES, TECLADOS, RATONES Y MUCHOS MÁS DE LA MARCA RAZER

Hoy os traemos un completo conjunto de accesorios para jugar a tus juegos favoritos como un Gamer profesional

Os vamos a hablar ni más ni menos que de varios productos de la compañía Razer, líder mundial en periféricos de alta gama, software y sistemas Gaming, que os serán muy útiles para disfrutar de vuestros juegos. Ya es hora de dejar los productos de oficina a un lado y metername en el mundo de los Gamers.

MICRÓFONO DIGITAL SEIREN



El nombre de este micrófono digital es Razer Seir□n (pronunciado “Sigh-ren”), con conexión plug-and-play y diseñado para grabación profesional y streaming. Posee una conexión digital vía USB capaz de 4 patrones de configuración de grabación diferentes junto con 3 capsula de

condensador personalizadas de 14mm. Haciendo más que valido para cubrir las necesidades de compositores de música, streamers de juegos y creadores de Youtube. Con él se podrá cambiar rápidamente entre 4 configuraciones de grabación diferentes (Cardioide, Stereo, Bidireccional and Omnidireccional) simplemente cambiando el posicionamiento del botón de control, y permitiendo una gran versatilidad de acuerdo a las condiciones y programas de grabación que usemos.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

HTTP://WWW.RAZERZONE.COM/GAMING-AUDIO/RAZER-SEIREN

AURICULARES RAZER KRAKEN STEREO



Estos auriculares son un periférico ideal para tu Xbox One. Es una buena elección para los mejores jugadores de deportes electrónicos. Vienen completamente equipados con unos potentes altavoces de neodimio de 40mm para reproducen unos altos y medios limpios y nítidos, así como unos bajos intensos. Los auriculares Razer Kraken para Xbox One poseen un micrófono unidireccional que genera un sonido equilibrado y libre de interferencias, así como un diseño en el que pueden quitar de la vista el micrófono cuando no se esté usando.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

WWW.RAZERZONE.COM/GAMING-AUDIO/RAZER-KRAKEN-XBOX-ONE

RATÓN NAGA EPIC CHROMA WIRELESS



El Razer Naga Epic Chroma dispone del nuevo sistema de iluminación Chroma en su rueda de desplazamiento y símbolo en la parte inferior, totalmente personalizables gracias al software Razer Synapse. Está preparado para los juegos MMOs. El ratón tiene un total de 19 botones, estando 12 de ellos en forma de rejilla lateral. Además tiene un sensor laser 8200 DPI 4G con una aceleración máxima de 50 G, y con capacidades Wireless o de conexión de cable con Ultrapolling 1,000 Hz y un largo cable de fibra trenzada.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

WWW.RAZERZONE.COM/CHROMA

ALTAVOZ SOUNDBAR LEVIATHAN



Este nuevo dispositivo proporciona un sonido de alta calidad para un amplio espectro de entretenimiento, desde sistema de audio de sobremesa, hasta home theater con una calidad de sonido perfecta para juegos, películas y música. Es perfecto para videojuegos y películas, así como sus excelentes posibilidades para música Wireless en streaming gracias a su Bluetooth 4.0. Puede ser usado para cualquier ocasión, ya sea debajo del monitor del PC, junto con la consola de videojuegos o con el equipo de sonido de alta-fidelidad, las posibilidades son muchas. Posee 4 altavoces optimizados (dos 2.5-in. de largo alcance y otros dos 0.74-in.) para un sonido envolvente a la hora de sesiones de videojuegos.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

WWW.RAZERZONE.COM/GAMING-AUDIO/RAZER-LEVIATHAN

TECLADO BLACKWIDOW COUNTER LOGIC GAMING EDITION



El teclado CLG BlackWidow Ultimate Stealth viene con sus característicos colores blanco y negro. Mientras los teclados mecánicos tradicionales se diseñaron para un tecleo rápido, los interruptores mecánicos de Razer se han diseñado y desarrollado desde cero para satisfacer las necesidades de los jugadores más exigentes. Después de una extensa investigación y testeo, los ingenieros de Razer encontraron la distancia de activación optima en un interruptor dedicado exclusivamente para gaming, siendo una fracción de milímetro. Consiguiendo reducir la distancia entre el comienzo y el punto de "reset" a la mitad, lo cual permite generar acciones más precisas a mayor velocidad en comparación con los teclados mecánicos actuales.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

HTTP://WWW.RAZERZONE.COM/ - WWW.CLGAMING.NET

ATROX ARCADE FIGHTING STICK PARA



Este nuevo Arcade Stick es totalmente personalizable y ha sido desarrollado con el feedback de modders y jugadores competitivos. El Razer Atrox Arcade Stick para Xbox One es el Arcade Stick definitivo para torneos competitivos y profesionales, junto con sus 8 botones Sanwa™ Denshi y un diseño totalmente ergonómico. El interior es accesible de forma dinámica con solo pulsar un botón, haciéndolo sencillo para personalizar con el gusto y estilo de su usuario, pudiendo cambiar las carcasas a su gusto. Su interior guarda slots preparados para guardar cualquier bat-top joystick, cables USB portátiles y el destornillador que permite un modding rápido y sencillo.

PARA MÁS MÁS INFORMACION, VISITA:

HTTP://WWW.RAZERZONE.COM/GAMING-CONTROLLERS/RAZER-ATROX

Son muchos más los periféricos y software que puedes encontrar en el amplio catálogo de Razer pero creo que con este listado ya tendrás para divertirte un rato y para comparar con lo que tenemos en el mercado. Pero si te has quedado con ganas de más siempre puedes visitar la página oficial de Razer:

HTTP://WWW.RAZERZONE.COM/ES-ES



LOS CONCURSOS DE COSPLAY ESTUVIERON MUY A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS

Dos semanas después de Barcelona, y esta vez sin la compañía de Ángel pero con mi amigo Daniel esperándome allí, decidí a última hora ir a cubrir el salón del manga de Murcia. Esta falta de previsión me privó de la acreditación de prensa, pero aun así agradezco a la organización la amable respuesta y el año que viene trataré de avisar con más tiempo. Como no quiero aburriros mucho más... ¡adelante con el reportaje!



Tras una dura semana, no me quedó otra que meterme un nuevo madrugón el sábado para no perder todo el día, y para antes de la hora de comer estaba allí. No se puede comparar con Barcelona, no tiene el mismo recorrido ni la misma dimensión, pero a juzgar por lo visto se les está empezando a quedar pequeño el recinto para toda la gente que se anima a ir. Por lo visto el sábado por la mañana las colas eran de unas tres horas para entrar, y para cuando llegué yo que no había problemas de gente en la entrada, la cola se había organizado para entrar al pabellón cubierto, y eran otras dos horas de espera. Sinceramente esto es algo que la organización debería mirar para ampliar aún más el espacio el próximo año, porque no puede ser que vayas por la mañana o por la tarde te



EL ESPACIO ESTABA MUY BIEN DISTRIBUIDO: LOS ESCENARIOS, LAS TIENDAS, TODO

encuentres con un mínimo de dos horas de espera. La zona cubierta era donde se concentraba el mayor número de tiendas, amén de en la parte superior la planta dedicada a los videojuegos (torneos de Pokémon, Super Smash y juegos de lucha como Naruto) y tras cruzar una pasarela había una pequeña exposición de cultura japonesa, por un lado cosplays muy bien elaborados, y por el otro dioramas con figuras de Saint Seiya. A pesar de que no era muy amplia te podías tirar un buen rato disfrutando de lo que allí había. Había dos escenarios, uno un poco improvisado pero que contaba con bastante público porque estaba situado cerca de la entrada del edificio cubierto, y luego el escenario principal con carpa aparte, donde se celebraron todos los concursos: el de karaoke, el de cosplay individual, cosplay grupal, algún que otro concierto (como el de Haru), etc.





UN DÍA Y MEDIO NO PERMITEN SABOREAR DEL TODO ESTE TIPO DE EVENTOS

El tiempo acompañaba a la decisión de situar puestos fuera del espacio techado (todo un acierto ya que no se podría haber metido a toda la gente en el edificio principal), por lo que la gente podía pasear, comprar merchandising en unos puestos que formaban un pasillo, como una especie de "mercadillo" cubierto por lona por si el tiempo decidía actuar en contra de los asistentes – cosa que no hizo, el sol fue el gran protagonista todos los días que duró el even-

to. Quizá eché en falta a más gente con cosplay paseando, pero con el paso de las horas se fue animando, y por la tarde tuvo lugar el concurso de cosplay grupal, donde pude hacer algunas fotos, aunque por llegar tan justo de hora a la carpa tuve que conformarme con una posición bastante atrasada. Aproveché el día también para saludar a algunas personas que conocí en Barcelona y con los cuales coincidía de nuevo. Eso sí, de todos yo era el que se había dado el viaje más largo hasta Murcia. Eso se llama amor por los Salones del manga.

No me retiré muy tarde, ya que mis amigos entraron al edificio tras aguantar la citada cola de un par de horas y el cansancio acumulado y que ya no quedaba mucho por hacer me hicieron volver al piso pronto.




HG
alvaronaranjo.es

El domingo, con las pilas cargadas a tope, volví a recoger mis bártulos de fotografía y encaminarme al salón. Ahí sabría lo que es hacer cola por la mañana temprano para entrar al recinto, ya que llegamos antes de la hora de apertura para no quedarnos muy rezagados en el montón de gente que ya esperaba la apertura del salón. Por suerte, el avance fue más ágil de lo que imaginaba y en menos de una hora estábamos dentro. Aprovechamos la entrada tempranera para acceder al edificio cubierto y hacer las compras pertinentes sin demasiada gente alrededor. En cuestión de minutos la planta baja se convirtió en un hervidero de gente (agentes de seguridad controlaban el aforo para que no se bloqueasen los accesos, controlando cuánta gente salía y cuánta entraba), por lo que decidimos subir a la planta superior a disfrutar de una exhibición de Kendo. Desde la parte superior se podían contemplar varias zonas del evento, incluso una “pelea a muerte” entre cinco chavales con sus espadas de Minecraft de gomaespuma. Luego estaban los que peleaban algo más en serio, con armas de Softcombat. Lo cierto es que a esta modalidad de “lucha” se le está dando bastante bombo en este tipo de eventos: es entretenido, no hace daño y las peleas son limpias. Posteriormente decidimos ir a por algo de comer y coger fuerzas, ya que al rato comenzaba el concurso de cosplay individual. Procuré asegurarme un puesto lo más avanzado posible, pero siempre había alguien más alto que yo delante y según se iban moviendo a un lado u otro yo me recolocaba para hacer la foto de

rigor. El nivel del concurso me sorprendió para bien, había trajes espectaculares, como un Predator que movía las garras bajo la máscara, un cosplay de Saint Seiya con poca movilidad pero muy espectacular, una Karma de League of Legends con unos efectos de iluminación espectaculares sobre los ojos (que poco después ganaría el concurso de cosplay de Gamergy)... pero claro, eran muchos para sólo un par de premios. No pude asistir a la decisión del jurado así que prefiero quedarme con los que yo considero que hubieran sido los ganadores.

La verdad es que el fin de semana se me hizo corto, me dio pena no cubrir el concierto de Haru-Chan pero el can-



sancio hizo mella, me dio pena no poder quedarme el domingo hasta el final pero tenía que volver a casa, y en general fue una gran experiencia que no me importaría repetir pero que si lo hago será con algo más de descanso encima, porque estos viajes exprés requieren que tengas cierto nivel de energía para aguantar dos días andando y dando vueltas sin parar, y uno ya no está para estos trotes. Ojalá el año que viene vuelva con muchas más fotos e incluso algún video, y de paso saque algún rato para disfrutar de Murcia, que por lo poco que pude saborearla, tiene pinta de ser una ciudad con mucho corazón.





¿TIENES UN MOMENTO PARA DARLE A PAUSA?

Una de las ciudades andaluzas, Granada, se convierte en la ciudad de los videojuegos durante dos días

El Granada Gaming Festival se realizó los días 13-14 de Diciembre en el Palacio de Congresos de Granada con el fin de potenciar tanto el ámbito laboral como el de ocio.

Crossover, el Ideal, Mediamarkt, Open Gaming Series...



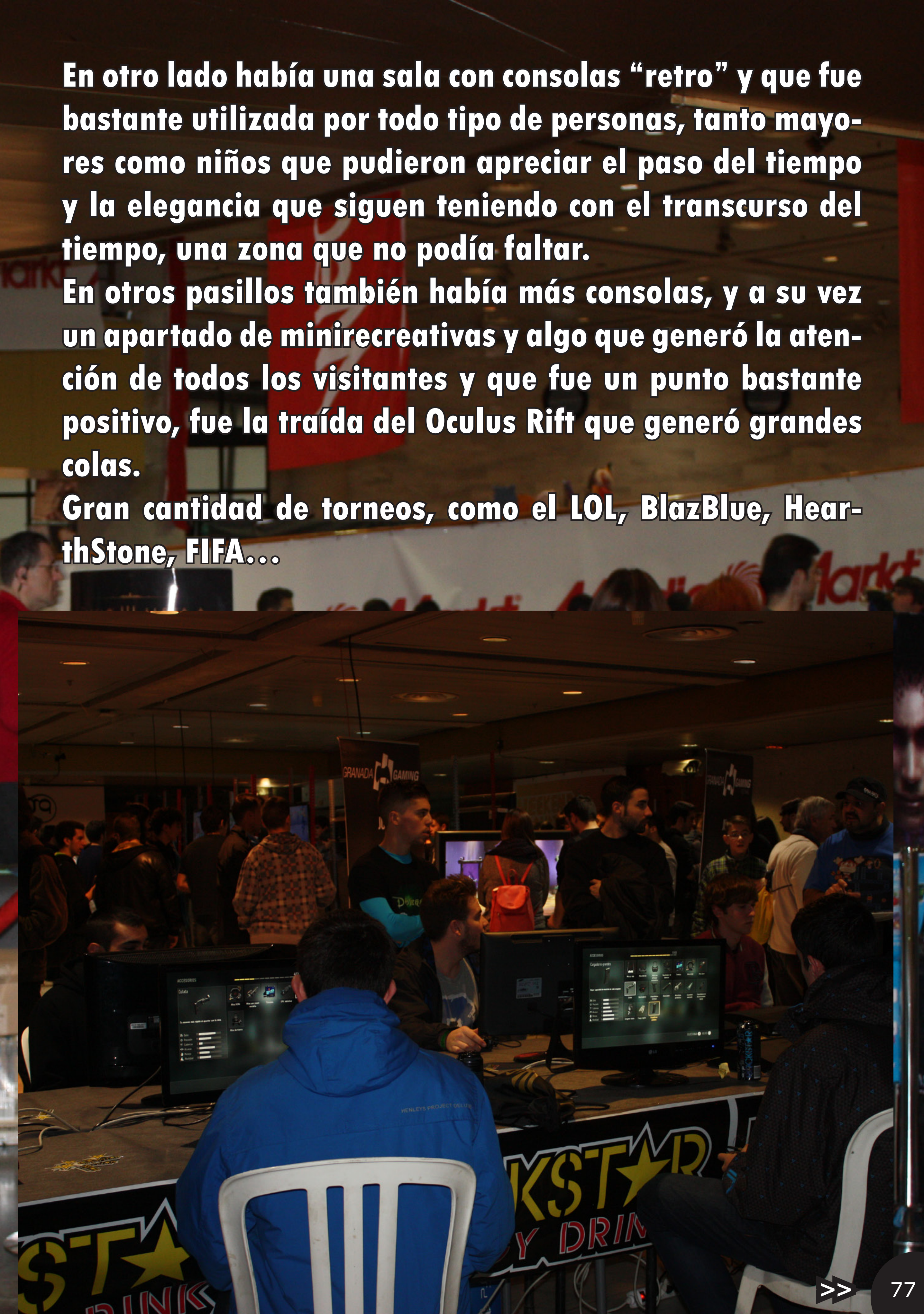
pusieron a disposición todos sus recursos para que sus visitantes disfrutaran de todas las consolas y ordenadores posibles con una variedad de títulos.
A primera hora de la mañana del sábado día 13 una cola asomaba por las escaleras del Palacio de Congresos con una buena coordinación.

Nada más entrar podíamos observar una zona concreta de Stands, de entre ellos había uno dedicado a la impresión 3D que iba enseñando su funcionamiento y que llamó la atención de bastante gente, en general el resto tenían más de Anime/Manga que de propiamente videojuegos. Sin embargo, para este tipo de actos realmente lo que genera gran atención son los videojuegos.

>>

En la misma zona también se podía ver un escenario en el que tendrían lugar los conciertos, que no fueron pocos, como Epic Wing y el Concierto Games Waves.
Una zona de simuladores, en otra de ordenadores con uno de los juegos más llamado entre los jóvenes, Minecraft. Diferentes mesas con desarrolladores que te permitían hablar abiertamente con ellos y conocer tanto su videojuego como su trabajo interno, algo que realmente es bastante importante en este tipo de Festivales y que hay que apoyar.
Mediamarkt puso una zona de las que ellos mismos pusieron sus videojuegos con diferentes tipos de títulos.





En otro lado había una sala con consolas "retro" y que fue bastante utilizada por todo tipo de personas, tanto mayores como niños que pudieron apreciar el paso del tiempo y la elegancia que siguen teniendo con el transcurso del tiempo, una zona que no podía faltar.

En otros pasillos también había más consolas, y a su vez un apartado de minirecreativas y algo que generó la atención de todos los visitantes y que fue un punto bastante positivo, fue la traída del Oculus Rift que generó grandes colas.

Gran cantidad de torneos, como el LOL, BlazBlue, HearthStone, FIFA...

Básicamente hubo variedad, pero de títulos mucho más conocidos. Uno de los detalles a tener en cuenta y que no gustó mucho es la importancia de unos y la dejadez de otros. Mientras que juegos como LOL estaban en un auditorio, otros como BlazBlue se encontraban en un pasillo en el que si no estabas muy enterado no sabías si ni siquiera que se estaba haciendo un torneo. Desde el punto de vista general habría estado bien centrar todos los torneos en un sitio o poner más señalizaciones, dando importancia a todos, después de la cantidad que tuvieron que abonar para sus inscripciones. De todos modos aun así se disfrutaron bastante los torneos y lo que hace tener vida a un festival.

Un gran punto positivo fueron las conferencias que han



sido llevadas con temas muy interesantes y que de verdad generaron gran cantidad de oyentes. De primera mano pudimos disfrutar de Arturo Monedero de Delirium Studios con “Los Ríos de la creatividad: El videojuego como canal de expresión de otras disciplinas artísticas” y Mario García Lázaro de Mercury Steam con “Érase una vez... El desarrollo de videojuegos”

Muy entretenidos, amenos, en los que tanto Arturo como Mario expusieron muy bien sus temas siempre con un toque de humor que hizo que los oyentes disfrutáramos por completo de la experiencia, además de que hubo bastante participación a la hora de las preguntas.

Las conferencias por tanto fueron un éxito.

El Palacio de Congresos es un lugar visualmente atracti



vo y que ha sido aprovechado cada rincón de su espacio, pero que si se quiere ir metiendo más cosas no sabremos si podrá permitir que aumente, pero eso ya se verá en un futuro.

Había también una zona para poder tomarse algo, y comer, aunque la ubicación del Palacio de Congresos es céntrica y por tanto cerca hay gran cantidad de bares y restaurantes.

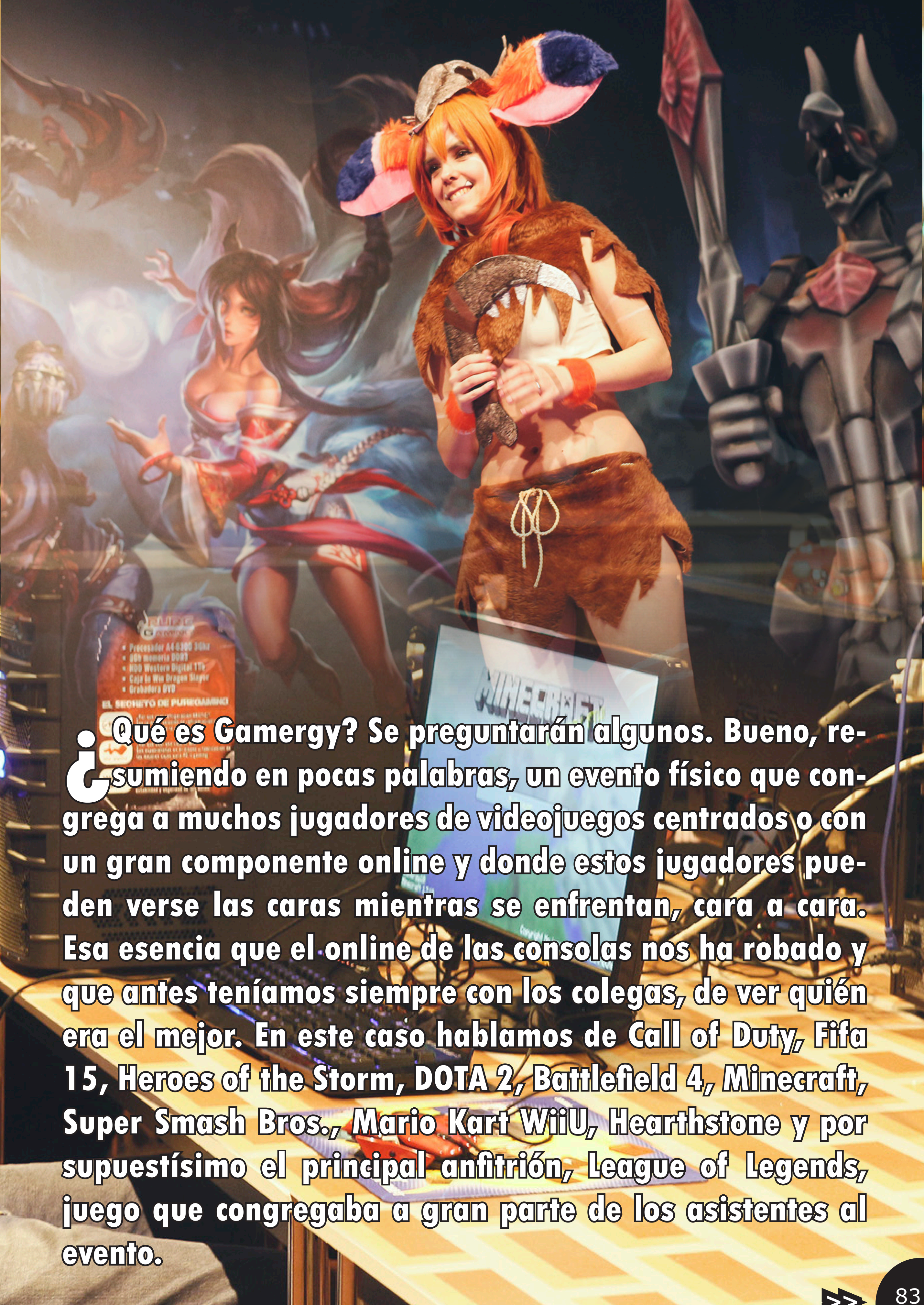
Finalmente podríamos decir que Granada Gaming ha aprobado, ha tenido cosas tanto positivas como negativas pero ha llevado muy bien su primera edición. Esperemos que se hagan más y que poco a poco vayan creciendo, y quien sabe si podrá convertirse en un gran referente nacional.





LEAGUE OF LEGENDS ERA SIN DUDA EL GRAN PROTAGONISTA DEL EVENTO

Tras un par de eventos no centrados en los videojuegos, por fin tocaba volver a entrar en materia como en los viejos tiempos, rodeado de consolas, jugones, juegos y muchos nervios. Porque sí, Creative Future también estuvo en Gamergy el fin de semana del cinco al siete de diciembre. Así que sin más dilación... ¡dentro víde...! perdón, ¡dentro reportaje!



¿Qué es Gamergy? Se preguntarán algunos. Bueno, resumiendo en pocas palabras, un evento físico que congrega a muchos jugadores de videojuegos centrados o con un gran componente online y donde estos jugadores pueden verse las caras mientras se enfrentan, cara a cara. Esa esencia que el online de las consolas nos ha robado y que antes teníamos siempre con los colegas, de ver quién era el mejor. En este caso hablamos de Call of Duty, Fifa 15, Heroes of the Storm, DOTA 2, Battlefield 4, Minecraft, Super Smash Bros., Mario Kart WiiU, Hearthstone y por supuestísimo el principal anfitrión, League of Legends, juego que congregaba a gran parte de los asistentes al evento.



El viernes no pude acercarme, pero el sábado a primera hora estaba allí. Tras acreditarnos en la entrada Ángel (FishFace Game Studios) y yo mismo, procedimos al interior del pabellón. Todavía había cierta tranquilidad aunque estábamos convencidos que en cuestión de minutos la locura invadiría el pabellón de IFEMA. Servidor se fue derecho a inscribir en el torneo de FIFA 15 que organizaba la Liga Profesional de Videojuegos, y por el camino empecé a hacer fotos. Por si el torneo me robaba mucho tiempo, poder al menos entre paseo y paseo conseguir algo de material visual.

En la entrada del pabellón, a la izquierda estaba la sección de Nintendo, dedicada a Mario Kart y Super Smash Bros. A la derecha estaba la zona principal, unas gradas



ALGUNOS GAMERS FAMOSOS COMO OCELOTE O XPEKE SE DEJARON VER POR ALLÍ

>>



NO FALTÓ UN CONCURSO DE COSPLAY, ESO SÍ, DE LEAGUE OF LEGENDS

y un montón de sillas preparada para albergar las finales del torneo de League of Legends de la LVP que allí se celebraba. Siguiendo en línea recta, a la izquierda estaban las zonas de Dota 2, Call of Duty y Battlefield, este último con muy poca presencia en comparación con su rival. A la derecha, unas casetas donde sorteaban skins de LoL si se cumplían los requisitos de cada caso (acertar con unas bolas en unos agujeros, contestar un trivial bastante complicado, etc.), el escenario donde se realizaría el concurso de cosplay el sábado por la tarde, y la zona de encuentro con el archiconocido jugador de League of Legends, xPeke. Un poco más adelante, empezaba la sección de tiendas dedicadas a los artículos de gaming, y un poco más en los extremos, a un lado la zona de Minecraft y al otro lado varios stands de equipos profesionales del mundo gamer y un apartado dedicado al mundo retro, con todo un



>>



reguero de consolas desde las más antiguas a las actuales y unas cuantas recreativas en medio. En contra de esta sección cabe decir que varias de las máquinas que allí se podían ver estaban en mal estado: pegatinas, piezas faltantes (como en una Xbox360 el embellecedor de la bandeja del disco) y en general aspecto de haber organizado aquello con poco interés por los visitantes, ya que no era atractivo a la vista ni la presentación ni el estado. Por último, en el tercio final de pabellón se encontraba a la izquierda la zona de youtubers hasta la bola de chavales muy jóvenes, y a la derecha el apartado de Fifa y Starcraft. Volviendo al sábado, las cosas me fueron bien en el torneo del Fifa y me clasifiqué para la final del domingo tras pasar la primera ronda sin jugar y ganar las dos siguientes. De 128 nos quedábamos 16, y habría otros 3 clasificatorios iguales, y todos nos juntaríamos el domingo junto a

64 jugadores que venían invitados por clasificación online.

Con los deberes hechos, nos sentamos en la zona del escenario a comer algo y a ver un torneo de 1 vs. 1 de League of Legends que había a nuestras espaldas. Yo como muy novato que soy en el juego no me enteraba de mucho, pero por suerte Ángel sabe bastante y me iba poniendo al día. Tras comer, yo me quedé en la zona donde estábamos para presenciar el concurso de cosplay, con temática por supuesto de LoL. El jurado estaba compuesto por varias cosplayers habituales y un chico también asiduo a eventos, por lo que sabía que la decisión que tomaran sería la correcta. Hubo mucho nivel dejándose ver Katarina, Leblanc prestigiosa en versión chico, Nidalee, etc. Y una Karma, la ganadora, había estado presente en el Salón del manga de Murcia también en el concurso de allí, pero a diferencia de aquella ocasión esta vez



>>



sí pude hablar con ella. Lo malo es que el final del concurso coincidió con el final de una de las rondas del torneo que se celebraba al lado, por lo que se colapsó la zona en cuestión de minutos, pero a pesar de todo el espacio era suficiente para moverse sin agobios. Siendo las horas que eran, y tras haberme recorrido el lugar de arriba abajo haciendo fotos por todos los rincones posibles, decidí marcharme y dejé a Ángel viendo una partida en la zona del xPeke. Sabía que al día siguiente me esperaban otras cuantas horas. El domingo más de lo mismo, quedé con Ángel y me llevé a otro amigo que sabía aún más del LoL. Por mi parte el principal interés estaba en llegar lo más lejos posible en el torneo del Fifa. Arrancamos temprano, y pasé dos rondas. En la tercera, cuando sólo quedábamos 32 de todos los participantes del torneo, me eliminaron justa-

mente, mi rival tenía mucha más habilidad que yo. Aun así acabé contento, no me esperaba avanzar tanto. Sin más que hacer por allí, me dediqué a acompañar a mi amigo para hacerle una visita guiada, aunque él tenía claro que iba a pasar casi todo el tiempo en la zona de las gradas. Además el domingo se jugaban sólo las semifinales y la final, con lo que la emoción era evidente. Era curioso como cada vez que había una ronda del torneo el pabellón se vaciaba notablemente ya que la gente se concentraba en un único punto, y era el momento idóneo para comprar material gaming (mi ratón da fe de ello), así como para cotillear las zonas habitualmente más abarrotadas, como los equipos de gamers o algunos juegos que había para probar, como uno de terror con Oculus Rift.

En la zona de Youtubers siento decepcionaros pero no localicé a nadie conocido, aunque por lo animado que estaban los asistentes tanto allí como en una zona de firmas



alvaronaranjo



imagino que serían habituales. Y hablando de conocidos, en torno a la hora de comer, otro gran jugador español del LoL hizo acto de presencia, su nombre es Ocelote. Evidentemente en minutos se montó una cola impresionante para conseguir un autógrafo suyo y una foto con él. Aprovechó para firmar unos ratones que había con su nombre en una de las tiendas de allí para que cuando la gente los comprara se llevaran una caja bastante especial. En estos entornos no se mira si el material es caro o no, se evalúa si las necesidades que tienes se cubren con el producto que te ofrecen: ratones con más de cinco botones, teclados con configuración de macros, alfombrillas gigantes, auriculares ergonómicos, y por supuesto material más económico para los que no dispusieran de tanto presupuesto, como un pack que muchos de los asistentes llevaban el sábado y domingo, hasta que se

agotó, compuesto por ratón, teclado, auriculares y alfombrilla por tan sólo 20 euros. Sin duda por ese importe con que una de las cosas te salga bien ya es rentable. Tras haber descansado un poco después de comer, hacer las compras de rigor y dar un par de vueltas más, a media tarde nos dirigimos a la zona de gradas, pues sobre las 18 horas se disputaba la final del torneo entre Ozone Giants y TeamSalsaLoL. Los ganadores fueron Giants tras dos encuentros muy emocionantes, en concreto el segundo ya que aparentemente iban perdiendo por el número de torres y de bajas sufrido, pero los rivales no supieron aprovechar bien su ventaja y atacaron cuando no debían, quedándose excesivamente debilitados y permitiendo un ataque que al estar la partida ya avanzada resultó fatal.

Es impresionante cómo se emociona la gente con algunas jugadas, sería imposible diferenciar este ambiente de un partido de fútbol o de cualquier otro deporte, la gente se vuelca por completo. Incluso las cosplayers que habían hecho de jurado el día anterior, que estaban animando en un Photocall montado al lado de las gradas no podían evitar cada vez que se jugaba girar constantemente la cabeza hacia las pantallas gigantes para no perderse lo que iba sucediendo.
Tras el término del torneo de League of Legends procedimos a dar un par de vueltas más ya que nos despedíamos del evento hasta dentro de unos meses. A otros no sé, pero a mí ya han conseguido engancharme para jugar más a menudo al citado juego, no sé qué tendrá pero engancha, así que los que no lo hayáis probado aún andaros con ojo. Vimos que ya habíamos hecho todo lo posible, los torneos habían terminado, las compras estaban hechas, nos quedó echar un par de partidas en unos futbolines que EA



había armado al lado de su zona de competición del FIFA para los más clásicos o los que no sean tan amantes de los juegos deportivos, y disfrutar por última vez en el fin de semana del ambiente. En resumen, fue un buen fin de semana, conocí a buena gente y volví a ver a algunos cosplayers que ya me he cruzado en varios eventos, disfruté con el torneo del FIFA y viví como si fuera uno más la final de League of Legends (créditos a mi amigo César que me iba explicando todo lo que sucedía, habilidades, objetos, etc.) y en general creo que si os gusta cualquiera de los juegos que conforman el cartel del evento, no deberíais dejarlo pasar.

El próximo Gamergy ya tiene fecha, será del 26 al 28 de Junio 2015 y la organización promete seguir ampliando los espacios dedicados a distintos juegos, así como disputar la próxima FinalCup de la LVP, yo no me lo perdería, ¿y vosotros?





CAMINANDO ENTRE BRECHAS

La espera ha sido larga pero por fin he llegado Dragon Age Inquisition, uno de los títulos más esperados del año con suficientes razones para convertirse en uno de los grandes

Bioware nos trasladará a una historia rodeada de muertes, de una guerra que hay que parar y en la que nuestro protagonista tendrá que demostrar lo mejor de sí mismo para lograr que todo llegue a su fin. Una brecha se ha abierto en el cielo de la que los dragones salen para surcar libremente los grandes cielos de las diferentes tierras, donde los magos y templarios combaten entre ellos demostrando su odio más profundo, donde el mundo está sumido en el caos y cómo nosotros que estamos en el centro de todo, tendremos que intentar que se unan nuevamente para afrontar al gran problema.

Como todo juego de rol comenzaremos con la creación de nuestro personaje que nos podrá llevar tiempo si somos muy perfeccionista. A nuestra disposición tendremos un número de diferentes pelos hasta por ejemplo la forma de la nariz. Continuado de la clase, el tipo, la raza.



LA UNIÓN DE LA FUERZA

La jugabilidad formará una parte esencial para la supervivencia de nuestros personajes, a nuestra disposición tenemos los botones a los que podremos asociar nuestras diferentes habilidades obtenidas. Estas habilidades las conseguiremos subiendo de nivel, lo cual suele ir aumentando la experiencia necesaria. Esto quiere decir además, que si queremos tener un camino bastante asequible, tendremos que esforzarnos en subir de nivel para lograr nuestros objetivos. En mitad de la batalla podremos ir cambiando de personaje o dar órdenes. Además hay una opción en la que pararemos la partida y desde una vista área podremos ir moviendo a los diferentes personajes.

A lo largo de nuestra aventura nos iremos topando con gran cantidad de objetos y hierbas. Todo eso servirá para crear armas, armaduras, modificarlas e incluso ayudar a la obtención de requisitos que nos piden nuestros campamentos. Poco a poco con estos logros iremos consiguiendo algo llamado “poder” que nos servirá para hacer misiones. No sólo tendremos que enfrentarnos a nuestros enemigos, si no también aumentar el nivel de nuestra Inquisición, en todos los sentidos, de la que tendremos un panel donde podremos ir enviando a nuestro personal a hacer misiones en cierto tiempo determinado. A su vez nuestros actos nos harán conseguir beneficios de unos y desagrados de otros, todo esto decidirá quien estará en nuestro círculo más cercano. La jugabilidad se liga muy bien con todo el conjunto que se quiere tratar, todo está muy bien definido, logrando







que la aventura sea aún más apasionante y que no sea para nada aburrida. Gráficamente cumple con las expectativas mostrándonos espacios llenos de vida y en la que los colores y pequeños detalles están definidos transportándonos de verdad a lo que se nos quiere transmitir. En el apartado sonoro podemos destacar por todo lo alto ciertas piezas que cumplen a la perfección, sin embargo, a veces cuando estamos en mitad de un combate algunos sonidos sufren pequeños fallos, como que la música se quede y el sonido del arco desaparezca. Un pequeño fallo que esperemos que se solucione. Y con todo esto podemos ver como el mundo de Dragon Age inquisition puede llevarnos gran cantidad de horas en la que se nos pasará volando por las numerosas tareas no sólo principales que hay que hacer, sino también secundarias. Y eso es uno de los grandes encantos que tiene, las zonas "abiertas" llenas de vida en las que tendremos que ir descubriendo lo que necesitemos.



Una de las novedades que han traído ha sido la implantación de un multijugador. Realmente es algo que se agradece, puesto que es entretenido y se puede jugar hasta 4 jugadores. Nos dan a elegir numerosas clases, muchas de esas se desbloquean jugando a los mapas en los que conseguiremos esos objetos, y además tienen numerosos niveles de dificultad, pero uno de los problemas es que actualmente solo hay tres mapas, por lo que puede cansar la poca variedad. Igualmente, Bioware afirmó que habría más contenido disponible más adelante, esperemos que así sea. Y finalmente, la traducción de Dragon Age Inquisition no contiene voces en español pero si subtítulos. Todas las conversaciones podrán ser entendidas y sí, una pena que no hayan traído voces de nuestro país pero la verdad es que las voces están muy bien escogidas para cada personaje.

CONCLUSIÓN

Dragon Age Inquisition se supera ofreciéndonos una aventura apasionante que cualquier amante del rol, e incluso los que no los son, no se puede perder.



GRÁFICAMENTE ES SENCILLAMENTE EXCELENTE

Volvemos a recorrer la ciudad de Los Santos, la cual está más viva que nunca. Desde las entrañas de nuestra nueva consola next-gen volvemos a vivir las fantásticas aventuras de Michael, Trevor y Franklyn en este Grand Theft Auto V que no es sólo una remasterización

Para quienes hayan jugado se transforma en un recuerdo imborrable como si de uno de los juegos que marco nuestra infancia se tratara, pero sólo es de hace aproximadamente 1 año. Desde el primer momento que cogemos el mando y tenemos libertad de movimiento, podemos observar el gran trabajo de Rockstar. Los Santos brillan más que nunca, desde cualquier punto de la ciudad vemos completamente el horizonte, el relieve y texturas de los edificios, de los coches, de los peatones, de todo, es excelente. Mención aparte merecen la vegetación y el interior de los coches. Ambos por dos extremos diferentes.



LLA VISTA EN PRIMERA PERSONA DA UNA NUEVA DIMENSIÓN AL JUEGO

Los árboles, hierba, montañas, pastos e incluso animales saltarines por el bosque son sublimes, parece completamente real. En contrapunto encontramos el interior de los coches en particular, debido a la vista en primera persona (la cuál comentaremos más ampliamente a continuación) nos permite ver todos los interiores de vehículos. Todos los coches han sido recreados de forma única, los salpicaderos por ejemplo quedan muy bonitos. El punto negativo (y de los pocos que existen) es que si ya giramos la cámara dentro del interior de los vehículos, observamos que el resto de componentes como las puertas en particular parecen meras fotografías y con acabados bastante bastos.

Dicho esto, uno de los puntos más fuertes de esta nueva edición, es la cámara en primera persona, con ella podemos ser los ojos de nuestro trio protagonista. Desde luego da una visión completamente nueva del juego, ahora podemos ver los interiores de todos los vehículos, las armas como si de un shooter se tratará, etc. Hablando de las armas en esta vista, el relieve y serigrafía del ellas son excelentes. Ojo, pasarse el juego completo con esta vista no resulta nada fácil, especialmente hasta que cojamos el ritmo de los controles desde esta perspectiva.

Por otro lado, encontramos cositas como en la versión probada de PS4, vemos que las conversaciones de la policía suenan en el altavoz del Dualshock y la luz posterior del mando parpadea entre rojo y azul si nos persiguen, igualmente cuando no nos persiguen, nos muestra la luz desde verde a rojo indicando nuestro nivel de vida. Todo esto le aporta un encanto especial, dando mayor profundidad al juego. Siguiendo con el mando,




0 20 40 60 80 100 120 140 160 180 200
MPH
E F
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
x1000r/min



también notamos que con el touchpad táctil podemos elegir arma deslizando el dedo entre arriba y abajo y podemos cambiar de emisora de radio deslizándolo de derecha a izquierda. También escucharemos en el altavoz del mando las pulsaciones en el móvil de los personajes o los ajustes de la cámara al hacernos un selfie por ejemplo.

El juego tiene una fluidez excelente. Gráficamente al comenzar a jugar quizá no deslumbra como si fuera algo realmente novedoso si ya hemos jugado "old-gen" pero cuando nos ponemos a andar con nuestros protagonistas más y más, nos damos cuenta que los colores, brillos del sol, de luces y la ciudad ha ganado muchísimo.

Por otro lado, en la ciudad, encontramos más tráfico y sobre todo mucho más variado y no solo eso, encontramos bastante más peatones y lo más curioso, sobre todo acompañados por mas peatones o ¡paseando al perro por ejemplo!



En el apartado sonoro, las radios son buenísimas, como es costumbre, con grandes éxitos de ayer y hoy y nuevas canciones añadidas en esta reedición. Otras de las cosas negativas es la traducción, desde luego que las voces originales son muy buenas, pero al ser solo en inglés y tener que ir leyendo los subtítulos, hacen que perdamos grandes detalles que aparecen en pantalla. Además el peor punto de que no esté doblado se encuentra en las misiones especialmente, cuando vamos conduciendo y nuestros personajes van hablando de cosas muy interesantes, aunque haya subtítulos hace casi imposible leerlos y llegar sanos y salvo a nuestro punto de encuentro.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4, PS3, 360, XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: ROCKSTAR GAMES

DESARROLLADORA: ROCKSTAR GAMES

18
www.pegi.info

GTA V

TRAYECTORIA	9.9
GRAFICOS	9.9
MUSICA	10
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	8.0

NOTA
9.8

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

Es cierto que estamos recibiendo muchas remasterizaciones de juegos ya existentes, pero desde luego Grand Theft Auto V se convierte en uno de los imprescindibles a tener en las consolas "next-gen" por todo lo que aporta, las horas y horas de diversión que nos puede ofrecer este gran juego, desde revivir la historia principal de nuevo, pasear por Los Santos, tunear nuestros coches, jugar al golf, ir de excursión "a lo bruto" por montañas y bosques, etc.

Sobre la decisión de "dar el salto" si ya lo tienes en PS3 o Xbox 360 es totalmente tuya, si no lo jugaste, es el momento ideal para hacerlo en tu consola nueva, y si ya lo tienes, te aseguro que no te arrepentirás si adquieres esta nueva edición.

Además GTA V no es solo volver al juego que presenciamos el año pasado, es la puerta a Grand Theft Auto Online, el cual está muy vivo y te promete muchísima diversión. Rockstar vuelve a anunciar que espera en muy poco tiempo introducir los famosos atracos como misiones y parte de la jugabilidad online; esperamos que así sea de una vez por todas.

CONCLUSIÓN

GTA V llega a las next-gen y PC como un juego imprescindible para quienes no lo tengan o no hayan jugado. Las mejoras introducidas son muy notables y consiguen reengancharte a moverte como loco por Los Santos. Por todo lo que aporta, la jugabilidad y su online, os aseguro que es un juego que no os arrepentiréis nunca de haber comprado.


CREATIVE
FUTURE



EL ANIMUS HA REGRESADO CON NUEVO CONTENIDO LLENO DE HISTORIA EN FRANCIA

Después de un año llega AC: Unity. Un título que ha dado mucho que hablar tanto bueno como malo

Ubisoft nos trae un nuevo título de su aclamada saga, Assassin's Creed Unity. Después de un año ya tenemos un nuevo titulo, y es que es a lo que se nos ha acostumbrado por parte de la compañía que no pierde el tiempo en aprovechar la esencia del mundo Assassins. La revolución francesa es un tema bastante interesante que no se puede dejar pasar, y es algo de lo que se ha sacado ventaja a la historia que nos sumerge en ello. Cada rincón de la ciudad de París está lleno de información y ha sido recreada cuidadosamente mostrándonos una época abatida por los males. Calles plagadas de personas gritando por su derechos, cuerpos acumulados. Cada rincón se nos muestra como en cualquier Assassin's Creed como el alma de el juego. Pero por desgracia no es todo oro lo que reluce ya que aunque se empieza bien, argumentalmente va decayendo provocando que de la sensación de que podría dar mucho más de si al argumento de AC: Unity.







La personalización de nuestro protagonista es mayor y la mayoría se consiguen jugando tanto a la historia como a las misiones secundarias. Jugablemente hay mejoras, respectivamente en los combates y en el parkour, en el que ahora los movimientos son mucho más fluidos y más "bonitos". Los enemigos a su vez cuentan con una inteligencia mayor y nos costará más derrotarlos, algo que implica un poco más de complejidad de la que casi nunca se veía en los anteriores títulos. Para ir derrotando a nuestros enemigos más fácilmente podremos ir consiguiendo dinero para comprar armas, trajes y mejoras. Según avancemos en la historia principal se nos irán desbloqueando nuevas misiones secundarias que nos sumarán horas en la aventura. No sólo contaremos con las secundarias, también con los objetos coleccionables los cuales siempre han identificado a la saga.



Gráficamente se nos muestra una ciudad de París encantadora y bien diseñada, los personajes no se quedan atrás. Arno, el protagonista nos da un aire a Ezio Auditore, uno de los antiguos asesinos. Musicalmente podemos decir que mantiene su línea, y que la traducción ha sido doblada en español por un grupo de dobladores bastantes acertados, aunque siempre hay alguna excepción, pero a nivel general está bastante bien. Y una de las novedades que trae AC: Unity es la implementación de un cooperativo. Por un momento era difícil visualizarlo, pero una vez jugada, la mecánica no está nada mal.

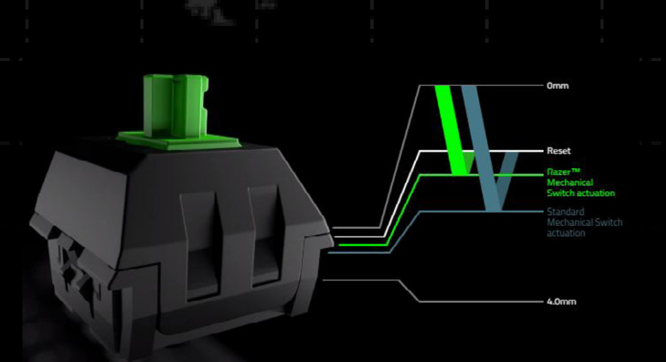


Cuatro jugadores en diferentes misiones en las que cada uno puede actuar de un modo, a la vez de que cada asesino lleva su personalización. Nos da la opción de crear nuestro propio club/clan y cada cierto tiempo habrá pruebas para ver si se consiguen los objetivos y que puedan llevar a los clubs a conseguir puntos.Pero finalmente después de hacer todas las misiones cooperativas no hay mucho que hacer, y realmente se podría haber sacado cosas bastantes interesantes de esta idea. Suprimiendo el multijugador y añadiendo el cooperativo ha sido una jugada bastante arriesgada que ha traído tanto puntos positivos como negativos. Lo acertado habría sido conservar el multijugador y a la vez incorporar el cooperativo. De este modo se sacaría más provecho de lo que tienen. La duración varía dependiendo de todo lo que queramos hacer, si es conseguirlo todo y hacer todas las misiones puede superar las 20 horas, si se va directamente a la historia principal se queda mucho más corto.

CONCLUSIÓN

AC: Unity es un juego notable pero que podría haber dado mucho más de sí con todo lo que tenía a su disposición







PROTECTIVE HOUSING TO KEEP DIRT AND DEBRIS AWAY FROM SENSITIVE PARTS

RAZER™ GREEN SWITCH CLICKY KEYS WITH OPTIMIZED TACTILE FEEL

GOLD PLATED CONTACT POINTS TO ENSURE YOU NEVER MISS A KEY STROKE

HIGH QUALITY SPRING WITH AN OPERATING FORCE OF 50G



MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/Z7OGUU



GUERRA Y ARMADURA FUTURISTA DESCAFEINADA

Hace ya un tiempo que jugamos al último Call of Duty, Ghosts no nos dejo precisamente una experiencia plena a los seguidores de la saga sobre todo si lo comparamos con otros anteriores como Black Ops 2, uno de los que más me han llenado como shooter en todos los niveles, por esto mismo tenía muchas esperanzas puesta en Advanced Warfare que parecía traernos algo novedoso pero que no termina de cuajar

Como siempre que doy con un nuevo título de Call of Duty me dirijo primero a realizar la campaña, la campaña que antes tanta importancia tenía y que últimamente nos tienen acostumbrado a ser de lo más escueta. La campaña nos da unas 5 horas de entretenimiento, de corto entretenimiento, estos tiempos se pueden acortar mas si no hace mucho la croqueta y tiras en plan Steven Seagal tirando puertas abajo, aunque con los coleccionables coleccionables y variando la dificultad podemos estirar esto un poco,


32



pero tampoco nos va a dar peras el olmo. Quitando la duración de la campaña, esta es bastante atractiva, siempre con un ritmo intenso propio de Call of Duty y con una historia interesante, todo esto aderezado con variedad de escenarios, de situaciones y con tiroteos por todos lados, una campaña "pura sangre descafeinada" Porque aunque la campaña sea decente no hay algo que te marque significativamente o que te haga decir "Guau este Call sí que se lo han currado".

Por contaros algo sobre la historia de la campaña, está basado en el futuro, imaginad los campos de batalla del mañana, llenos de tecnología y armas poderosas, donde la estrategia llega a nuevos niveles y en una sociedad donde hay corporaciones muy poderosas.

Los países no son ya los únicos que gestionan sus ejércitos, la externalización ha llegado a este sector,



donde las reglas de la guerra cambian, y donde una corporación militar muy poderosa es el centro de todo.

Y tú debes estar a la altura y para ello te dotaran de la tecnología más avanzada para que lo logres. La verdad que tiene gancho y te lo pasaras bien jugando no cabe duda, si eres fan de la saga te encantara y si no lo eres, será algo nuevo y te gustara igualmente. El último punto a decir sobre la campaña es el nivel de doblaje bastante malo para lo que estamos acostumbrados y que podía habernos metido más en la historia.



SALTA, APUNTA, DISPARA Y PROTEGE...

Call of Duty ha pasado a ser un juego donde la carga de horas de diversión principal ira al multijugador, bastante novedoso y entretenido, pero que no llega a la altura ni de las rodillas de Titanfall, si es verdad que la cosa de matar fácilmente que siempre ha tenido esta saga sigue siendo espectacular e ir dando saltitos pues mola.

Este nuevo elemento que denominaremos “pegar saltitos” tiene su punto para ser un asesino más letal pero que también te tocara las narices cuando seas tú el cazado, tendrás que practicar bastante para llegar a controlarlo bien, bien para no morir a balazos o por caerte por los bordes de la tierra, porque caes al vacio en plan cutre y mueres... Pero que esto no te haga pensar que ha dejado de ser Call of Duty, sigue siéndolo, mismo control, jugabilidad y demás, y aunque la gran novedad de este título son los saltitos, no son pioneros y no es que te sorprendan porque están bastante menos pulidos que el sistema de otros juegos.

El juego como siempre en mis análisis está probado en PC y la verdad que está bastante mal optimizado, los gráficos están terriblemente mal adaptados,



pero si tienes un PC de 150 millones de euros podrás ver que el apartado grafico es espectacular, pero solo accesible para altas gamas, porque sino lo que tendrás es la cutrez más extrema y profunda, con gráficos totalmente planos.

Volviendo a uno de los temas más importantes del multijugador, los mapas. Una de las cosas que mato a Ghosts fueron sus mapas, estos han mejorado, pero no llegan a la calidad de Black Ops ni de lejos. Nuestro personaje sigue contando con el sistema de puntos para las clases, algunas de ellas ya no son tan importantes como lo fueron anteriormente

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4, PS3, 360, XBOX ONE, PC

DISTRIBUIDORA: AVTIVISION

DESARROLLADORA: SLEDGEHAMMER GAMES

18
www.pegi.info

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	9.2
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	9.0

NOTA
8.7

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

Otra novedad aparte de los saltitos es una especie de cosa, no se sabe bien que es, que te aporta funciones adicionales, como un escudo muy majo, mayor tiempo de soporte en el aire, y más potencia entre otras, contamos también con una nueva forma de lanzar granadas y nuevas variedades de las mismas, pero que no terminan de encandilar, es un sistema un poco rarito.

Por ultimo decir que Activision prometió unos servidores dedicados y no ha cumplido, esto empeora bastante el rendimiento de todas las partidas multijugador, por eso no hay que creer en promesas, solo en acciones.

y otras han perdido su gracia, además la nueva interfaz de personalización es bastante complicada de usar y no favorece nada enterarse bien de lo que estas modificando. Otro detalle es que las rachas de bajas han perdido la gracia, difícil conseguirlas y poco trabajadas.

CONCLUSIÓN

Este nuevo juego te va a dar horas de diversión, pero si esperas que la esencia "pura sangre" de Call of Duty vuelva, ¡olvídalo! ¿Qué quiero decir con esto? Pues que no te esperes que supere a Black Ops o a Modern Warfare ni de cachondeo, pero sí que queda claro que supera a Ghosts (Algo bastante fácil) Novedades y guerra futurista descafeinada, y es que dentro de unos meses puedo predecir que pasara como Ghosts, y la gente seguirá jugando horas y horas al multijugador del Black Ops 2, que a día de hoy sigue siendo entretenimiento en estado puro.



BIENVENIDO A LA DIVERSIÓN, BIENVENIDO A FAR CRY 4

Como me gusta sentarme en mi silla, encender el ordenador, poner un juego nuevo y que al segundo me guste. Es una sensación como jugador de lo más reconfortante y piensas para tus adentros "mi madre, que pedazo de juego" y claro, ya el chip te cambia, porque has visto algo, como el mapa, los gráficos, el sonido o la historia o todo como es el caso que te dice: Chaval, te lo vas a pasar muuuy bien

Y es que no pasara mucho tiempo desde que empieces a jugar para darte cuenta de que Far Cry 4, es un juegazo, un juegazo terriblemente divertido. ¿Pero no es igual que el anterior? Pues en base sí, pero si cogemos algo bueno, por ejemplo espaguetis con tomate, y le añadimos cosas nuevas, como Bacon y quedo rallado, pues te sale una cosa buena, buena, esto es básicamente lo que ha pasado. ¿Qué quiero decir con esta tontería? Pues que si coges algo ya de por si bueno, lo trabajas a fondo





LOS 4 JINETES: ELEFANTES, RI-NOCERONTES, TRAJE ARDILLA Y EL GIROCOPTERO

y lo mejoras, sale algo espectacular, sale Far Cry 4.

¿Es perfecto entonces? Pues no claro, nada es perfecto, pero se acerca mucho a serlo, y por ello hay que felicitar a Ubisoft.

Comenzamos el juego y estamos llegando al Himalaya con unas cenizas, las de nuestra Madre, tenemos por objetivo su último deseo, que no es otro que descansar en el sitio que mas amaba. Pero tendremos problemas, hasta la acción más simple y noble puede encontrar dificultades y acabar siendo una guerra feroz por defenderlo todo.

Y no digo más, ¿Pinta bien, verdad? La historia del juego nos ofrece un noble objetivo, pero ya desde que empezamos a jugar y vamos tan tranquilos en un Range Rover 3.0D 4x4 245cv, desde solo 34,900€... ¿Qué estaba diciendo? Ah, sí. Perdón, como decía, que no salimos de Guatemala y ya nos metimos en GuatePEOR, acción desde el primer momento, pero con fundamento, con un villano de altura y con una historia como



dios manda, alabados guionistas óyenos.

Porque todas estas tonterías, pues porque no quiero darte muchas pistas sobre la historia, quiero que la descubras, pero sobre todo que la disfrutes.

Far Cry sigue con la misma mecánica, un juego que invita a ser sigiloso e ir haciendo la croqueta, pero que si te calientas puedes ponerte la cinta en la cabeza y pegar tiros como un loco colina abajo. Pero esto es bueno y malo, porque el juego invita más a realizar misiones secundarias, que la principal y se vuelve un poco absurdo, pero que



personalmente te amplia el abanico de horas de diversión hasta puntos insospechados.

Cuando lleves una cuantas horas jugadas, tengas en tu contador unas cuantas explosiones y otra larga lista de ilegalidades a tu espalda dirás, ahora sí que si, déjate de tonterías que he nacido para esto.

Y, pensaras que es lo que te aporta este nuevo juego si la historia no termina de convencerme, pues te lo digo. Al contrario que otros juegos que si la historia no te gusta, el juego no te gusta, en este caso esto no tiene relación, puede no gustarte la historia que el juego puede encantarte, ¿ Y cómo puede ser?

Primero, porque pueden montarte en un elefante y "liarla parda", segundo porque puedes cabrear a un rinoceronte para que destroce todo lo que pille, tercero porque puedes coger un girocoptero destartalado y darte una vueltecilla,

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBOX ONE, PC

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESARROLLADORA: UBISOFT

18 www.pegi.info

FAR CRY 4

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10

NOTA 9.2

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

cuarto porque puedes coger tu traje ardilla y tirarte por un acantilado y planear royo equipo Red Bull, ¡que más quieres! Si estas cuatro cosas no te causan curiosidad dedícate a explorar cuevas haber si encuentras algo más interesante.

Y todo esto en un mundo enorme y abierto.

Este juego es como si compraras acciones de Apple cuando salió a bolsa, rentabilidad asegurada y es que tienes semanas de juego y diversión aseguradas, en solitario o en cooperativo, porque hay veces que acompañado se lo pasa uno mejor, y no es para menos, porque esto puede ser el cachondeo padre con todas las opciones que tienes, las risas están aseguradas, todo un espectáculo, pasen y vean.

CONCLUSIÓN

Y es que Ubisoft es la nueva grande, y Far Cry la nueva saga a seguir, las cosas bien hechas bien parecen y si lo que quieres es pasártelo bien aquí tienes una invitación para hacerlo, bienvenido al espectáculo, bienvenido a Far Cry 4.



ES TU MOMENTO DE TENER TODOS LOS JUEGOS DE HALO Y CONTENIDO EXTRA EN UN MISMO DISCO Y PARA NUEVA GENERACIÓN

Si aún no tienes una Xbox One ya es hora de planteártelo porque llega la experiencia definitiva con Halo The Master Chief Collection

Si aún no has probado ningún juego de Halo, muy mal, pero no pasa nada porque ahora tienes la oportunidad de jugarlos todos y además de tenerlos en un solo disco. Si por el contrario eres seguidores de la saga y te faltaba alguno, o quieres tener todos para jugarlos en Xbox One también es una gran oportunidad para ello.

¿Qué juegos incluye esta colección? Los títulos





HORAS Y HORAS DE MULTIJUGADOR

que se incluyen son: “Halo: Combat Evolved Anniversary,” “Halo 2: Anniversary,” “Halo 3” y “Halo 4”. También como contenido extra cuenta con las serie digital “Halo: Nightfall” y el acceso a la beta de “Halo 5: Guardians”.

En un resumen muy rápido, aunque luego comente más, podemos decir que tenemos las versiones de Halo 3 y 4 que ya teníamos mejoradas en Xbox 360, está muy bien y no hacía falta tocarlas más, la edición aniversario del primero Halo que salió para Xbox 360 y la edición aniversario de Halo 2. Además, tenemos todos los juegos remasterizados a 1080p, no se puede pedir más.

El menú de juego es simplemente bueno. Ha sido creado de una manera tan sencilla y a la vez cómoda que nos dará la posibilidad de movernos entre juegos como queramos y con una rapidez impresionante. Contamos con la posibilidad de ir a cualquier capítulo del juego que queramos por si hay alguno que nos guste más, o alguno que queramos saltarnos, aunque recomiendo que al menos la primera vez juguéis de nuevo todas las campañas. Una opción a elegir, son las listas personalizadas, donde podremos hacer una serie



de misiones consecutivas sacadas de distintos juegos además de contar con el nivel de dificultad y las calaveras.

No me voy a meter en contar la historia de cada juego porque alargaríamos mucho el análisis y además lo que busca la gran mayoría de gente con esta lectura es saber que nos vamos a encontrar en conjunto, que mejoras y contenido trae, porque las historia independientemente de cada juego son las mismas que ya veíamos. Que si os apetece podéis daros una vuelta por antiguos números de la revista y verlas. Además no quiero tampoco



TODA LA COLECCIÓN POR TAN SOLO 64.99 EUROS

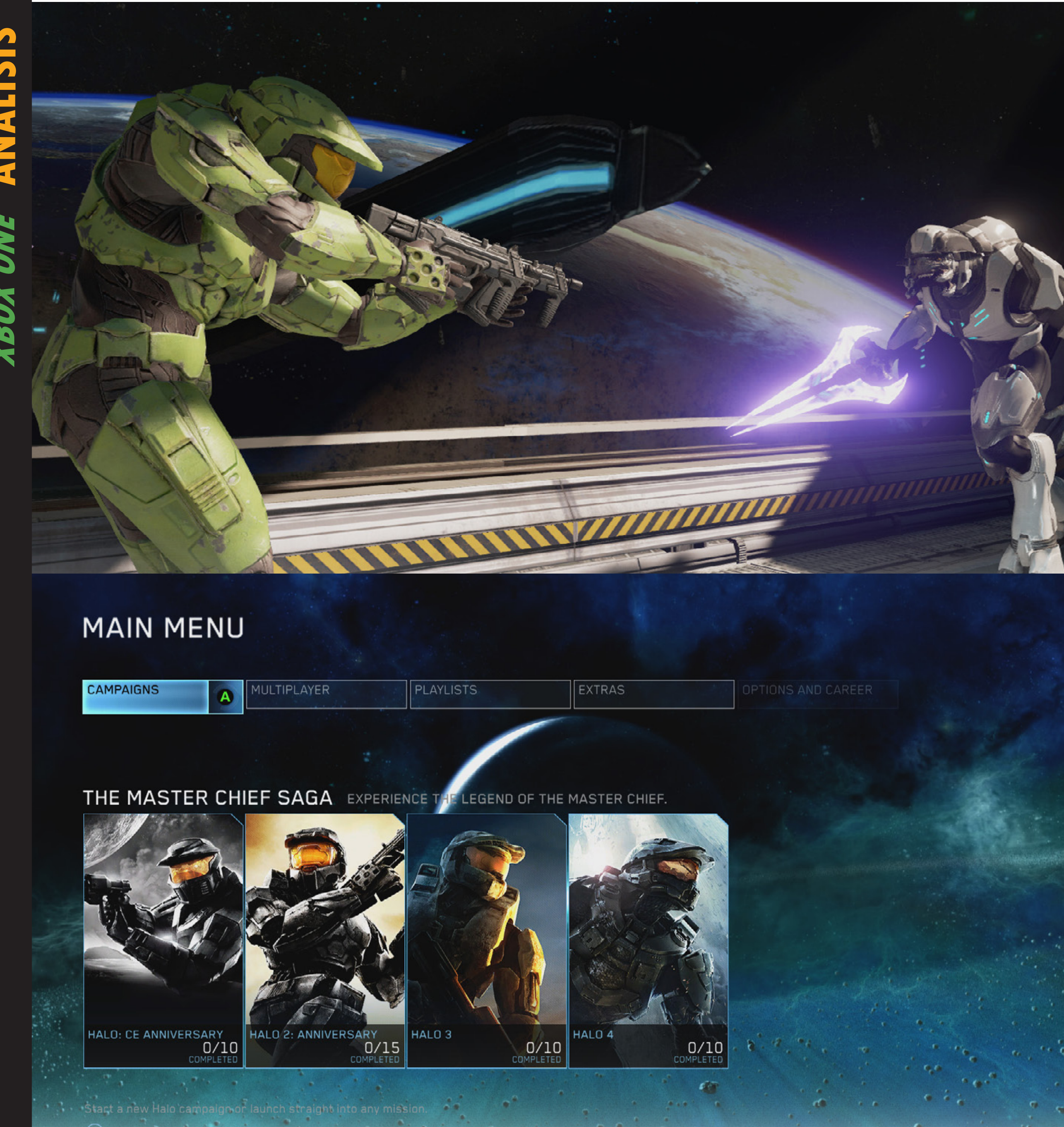
valorar apartados como la jugabilidad porque en su día todos los Halo han sido grandes juegos pero en este momento puede que tengas cosas que fallen y no sería justo restarle valor por ello.

Esta gran colección de juegos nos llega justo coincidiendo con el décimo aniversario del lanzamiento de Halo 2: Anniversary. El cual ha visto mejorada su campaña con una completa remasterización, donde veremos unos videos más extensos, y con un modo clásico, de manera que durante cualquier momento del juego, y solo pulsando un botón, podemos cambiar entre la versión clásica y la remasterizada para ver las grandes mejoras en la textura del juego. Otras de las novedades que nos ofrece son los 25 mapas multijugador originales además de 6 nuevos.

Sabemos lo que nos gusta también mucho de Halo, y esto es el multijugador. Contamos con todos los modos multijugadores que teníamos en cada juego, y ahora por primera vez en nuestra Xbox One. ¡Más de 100 mapas multijugador!

La búsqueda de partida es muy rápida, ya que había mucha





gente con ganas de jugar al modo multijugador de estos juegos en consola de nueva generación. Partida sin lag y muy fluidas, respetando cada una su forma de jugar y sus características propias. Ciertamente te gustar volver a recordar Halo ahora con estos gráficos y el nuevo mando. Y si eres de los nuevos, no te preocupes, que también disfrutaras mucho.

Algo teníamos que decir malo del juego y esto llega con las traducciones. Halo 2, que muchos esperábamos que fuese traducido de nuevo, ya que en la anterior versión del juego no fue muy buena, nos hemos encontrado con nada nuevo. Llega con un perfecto inglés aunque tampoco está todo subtitulado, un pequeño problemilla para los que no sean bilingües. Los demás juegos no

GENERO: ACCION - SHOOTER

PLATAFORMA: XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: 343 INDUSTRIES

16 www.pegi.info

NOTA 8.9

HALO THE MASTER CHIEF COLLECTION

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	9.5
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

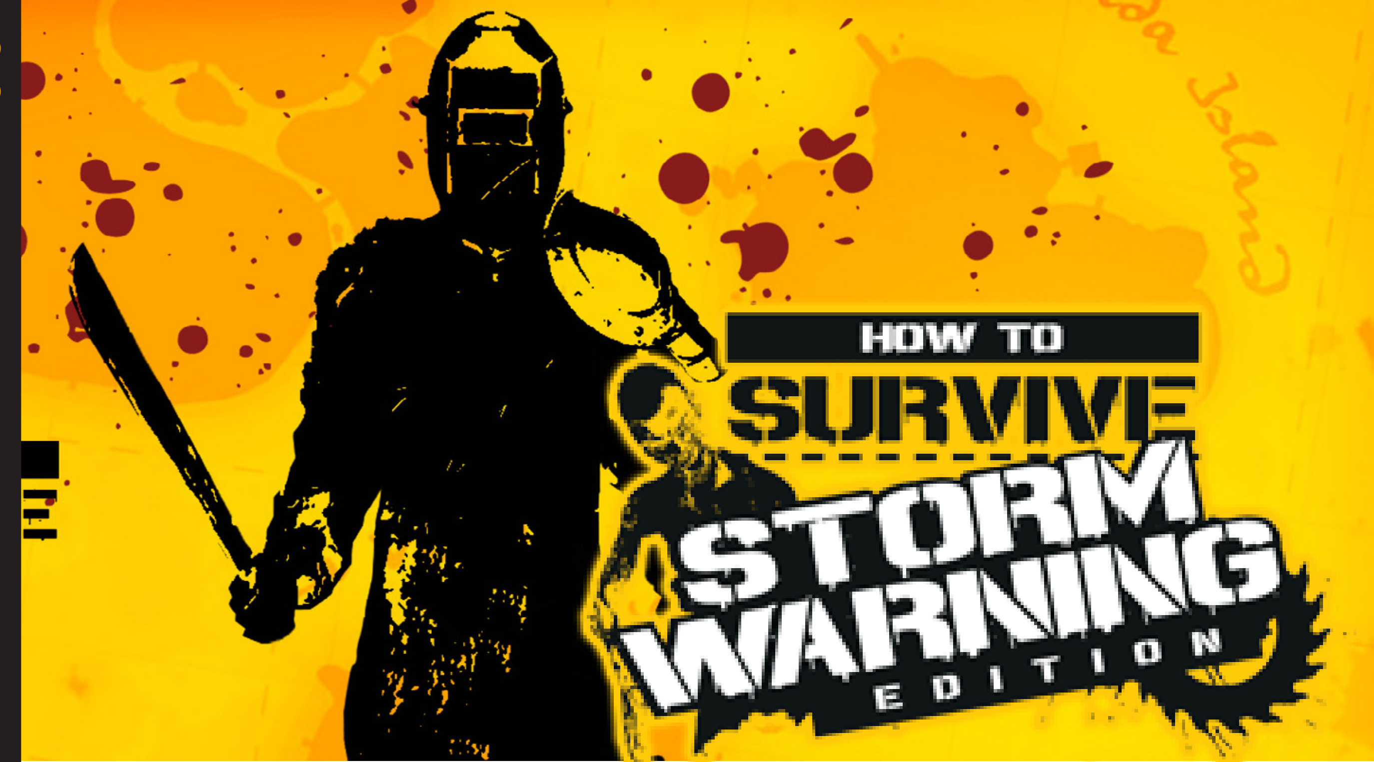
tienen ningún problema en este sentido, y eso es muy bueno porque hay que disfrutar de sus grandes historias. Si hablamos de la BSO no podemos tener quejas, justo al contrario, además de ser buenísima vienen remasterizadas, disfrutar de ellas porque os gustarán.

Además de juegos, esta colección nos incluye Halo: Nightfall, una serie digital basada en el universo Halo. De la serie no os voy a contar nada de lo que muestra porque lo mejor es verdad y disfrutar puramente de ella, pero si os puedo comentar que ha sido dirigida por Sergio Mimica-Gezzan (detrás series con Battlestar Galactica, Los Pilares de la Tierra y Héroes) y la producción ejecutiva a cardo de Ridley Scott (director de grandes éxitos como la reciente película de Exodus) y David Zucker (Presidente de Scott Free TV).

Como guinda del pastel tenemos la oportunidad de acceder a la beta de Halo 5: Guardians, y de conseguir contenido exclusivo en esta edición que más adelante transferiremos a Halo 5: Guardians. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

Tanto si eres seguidor de la saga como si te falta uno, si tienes Xbox One debes tener este juego. Halo siempre ha sido un imprescindible de la consola de Microsoft y esta vez no va a ser una excepción porque tendremos toda la colección de juegos en un mismo disco, versiones remasterizadas, contenido único, la serie digital y acceso a la beta de Halo 5: Guardians.



HOW TO SURVIVE ES UN DIVERTIDO JUEGO QUE TE HACE LLEGAR A LA PERFECCIÓN LA SENSACIÓN DE SUPERVIVENCIA

Una guía de supervivencia y un grupo de islas plagadas de zombies será lo que te encontraras en este juego. ¿Serás capaz de mantenerte con vida?

Sobrevivir en una isla no es fácil si no disponemos de recursos. Podemos buscar agua, comida, cazar animales, hacer algunos amigos pero y si a todo esto le sumamos que la isla está llena de zombies... se reduce bastante nuestras posibilidades de sobrevivir.

A algunos es posible que os suene el juego, y si es así, porque esta es una nueva edición del juego que ya vimos en PC, PlayStation 3, Xbox 360 y Wii U.

Empezaremos sin ningún conocimiento de supervivencia y solo con la presencia de un hombre herido que nos pide ayuda. A partir de ahí iremos en-



cadenando na serie de misiones donde por una parte ayudaremos a gente desamparada y por otra nos estaremos abriendo un camino a la supervivencia, para salir de esa isla. Tal vez nos hubiera gustado una historia un poco más profunda y haber hecho un poco más de uso de los agresivos inquilinos que encontramos a nuestro paso.

Salud, Energía, Precisión y Fuerza serán las características, y ya según nos interese una cosa u otro tendremos que elegir entre dos chicos y dos chicas: Kenji (que tiene más precisión), Nina (mas salud y menos precisión), Abby (más energía y menos fuerza)



CREAR ARMAS MÁS POTENTES Y ABASTÉCETE PARA LO PEOR

y Jack (mucha fuerza y más salud). Como veis cada uno cuenta con distintas características para que intentemos asociar el personaje a nuestro modo de juego. Dos de los personajes cuentan con un traje alternativo.

Durante nuestro recorrido por la isla iremos recogiendo unas guías de supervivencia creadas por un tal Kovac. De una forma graciosa y clara nos irá explicando la mejor forma de sobrevivir a un apocalipsis zombie. También tendremos que tener en cuenta varios factores del personaje que serán claves para que podamos matar sin problemas: hambre, fatiga, vida y sed. Si alguna de estas características baja tendremos que hacer lo posible para recuperarla ya sea comiendo, bebiendo o durmiendo porque tanto los reflejos como la puntería no será la misma.

El punto fuerte como el nombre del juego indica es la supervivencia, sin ella no llegaremos muy lejos. Recoger material, reservarnos una botella de agua para el último momento, contar con una linterna en las oscuras noches, todo esto y más será necesario a tener en cuenta si queremos cumplir con nuestra misión: sobrevivir. El juego ciertamente juega bien su papel en este aspecto





porque además de ser muy completo nos da bastante libertar a la hora de movernos por la isla y de preparar nuestro propio material de supervivencia. Con cada paso, o mejor dicho, con cada zombies eliminado iremos consiguiendo experiencia para mejorar nuestro árbol de habilidades. También las armas serán mejorables con el material que encontremos para hacerlas más duras. Buscar material para crear nuevas armas tanto de ataque como de defensa y mejorarlas será un aditivo extra que traerá el juego además de las misiones principales. Algunas de las armas que podremos crear serán arcos para matar a distancia algunos zombies antes de que lleguen a nosotros y escopetas para hacer justo lo contrario, matarlo desde muy cerca. Os avisamos que los zombies son muy rápidos y os pasareis gran parte del juego reculando o



DE NOCHE BUSCA UN REFUGIO O AL MENOS UNA HOGUERA

incluso corriendo para que no os alcancen. También se puede crear equipo como armaduras y casas, y otro tipo de objetos como cañas de pescar, aunque como dice el juego, la caña no será suficiente para pillar peces, también dependerá de tu habilidad. Y por la noche... escóndete y enciende una hoguera porque no solo tendrás zombies sino que aparecerán nuevas criaturas que intentarán robarte la vida.

Si es muy cierto, que el juego es un poco repetitivo pero las escenas que se salgan un poco de esto como las persecuciones o algunos jefes finales hará que salgamos de la rutina para divertirnos un rato aunque lo pasaremos realmente mal si no somos habilidosos en estos momentos. También habrá momentos donde el juego te dará un aviso de que no estás en la zona más adecuada, porque aunque te deje ir a donde quieras siempre y cuando hayas hecho las misiones para desbloquear otra isla, habrá zonas donde hay zombies que no puede matar. Por ejemplo, hay unos zombies electrificados que con las armas más básicas como un arco, un cuchillo o una antorcha no podrás matar. Te recomiendo que vuelvas atrás, explora, revisa todo y recoge mucho material para luego pararte un rato y hacer pruebas hasta que descubras nuevas armas, o hagas mejor comida. También te ayudará mucho unas misiones que encontrarás por ahí sueltas que te las pedirán unos monos. No serán muy difíciles de completa pero si te valdrán las recompensas.

Matar zombies no solo nos servirá para abrirnos paso por la isla y para encontrar objetos, sino que también nos irán dando experiencia con la cual subiremos las características del personaje,

GENERO: ACCION / SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS3, 360, PS4, XBOX ONE, PC, WIIU
DISTRIBUIDORA: 505 GAMES	DESARROLLADORA: EKO SOFTWARE

18
www.pegi.info

NOTA 7.4

HOW TO SURVIVE STORM WARNING

HISTORIA	6.0
GRAFICOS	7.8
MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	8.3
TRADUCCION	7.5



REALIZADO POR BIBI RUIZ

haciéndolo más fuerte y además tendremos un árbol de habilidades para orientar a nuestro personajes por un camino u otro dependiendo de lo que más nos guste o nos moleste, podemos conseguir más experiencia matando por la noche, crear flechas de fuego, dormir menos y muchas cosas más. Como es normal, según matemos zombies tendremos que movernos por el árbol encadenando una habilidad con otra, por lo que no tendremos disponibilidad de todas al principio y tendremos que ir gastando puntos en unas u otras hasta llegar a las que más nos gusten. Una parte buena del juego es que contamos con un cooperativo tanto offline como online para que no estemos tan solos en la isla y podamos contar con la ayuda de un compañero. El juego se puede hacer muy adictivo a la vez que entretenido jugando en compañía, os recomiendo que lo probéis.

Como resumen, si además del juego en sí que está muy bien, queréis saber si os compensa la compra si ya lo teníais en otra plataforma, las mejoras son además de gráficas (que se notan muchísimo), es todo el contenido adicional del juego como un personaje extra, el modo 'Una única oportunidad', el modo 'Barricadas', y nuevas islas que amplían más la historia.

CONCLUSIÓN

How to Survive es un shooter entretenido y adictivo y más si lo juegas con un amigo. No trae nada nuevo pero es cierto que te da mucha libertad para jugar, donde tu decidirás donde ir y como sobrevivir. Tendrás que encontrar material para fabricarte todo y sobre todo le temerás a la oscuridad.



NUEVOS NIVELES DE JUEGO, ¡AHORA PILOTAMOS UNA NAVE ESPACIAL!

La franquicia LEGO Batman 3 viaja más Allá de Gotham, llevándonos al espacio y a otros planetas

El Justiciero de la Capa une sus fuerzas con superhéroes del universo de DC Comics y despega hacia el espacio exterior para detener al malvado Brainiac en su intento por destruir la Tierra. Usando el poder de los Anillos Lantern, Brainiac es capaz de encoger mundos para añadirlos a su retorcida colección de ciudades en miniatura de todo el universo. Los mejores superhéroes y los villanos deben unirse en un viaje por diferentes Mundos Lantern para detenerle. Comenzamos nuestras andadas por la ciudad de Gotham con Batman y su compañero Robin donde están persiguiendo por las alcantarillas de la ciudad a Killer Croc. Al igual que en los demás juegos de la ya tan grande saga podremos ir intercambiando en todo momento entre los personajes que llevamos en pantalla porque además de divertido será necesario para ir avanzando ya que cada uno tendrá unas habilidades únicas que ningún otro personaje podrá hacer. También el juego nos obliga



a volver sobre nuestros pasos cuando vayamos avanzando en el juego porque habrá objetos y sitios por alcanzar que no podamos hacerlos con los personajes que llevamos sino que tendremos primero que desbloquear los nuevos para eso. No es una mala idea, ya que el juego no será igual con cada vuelta, y seguramente muchos de esos sitios que tenemos que explorar u objetos que conseguir ya sabemos dónde están y tampoco se hará pesada la vuelta. El juego nos brindará la posibilidad de jugar el modo historia en solitario aunque también será posible hacerlo en cooperativo local, lo que nos dará muchas más posibilidades, disminuyendo el tiempo



MÁS DE 150 PERSONAJES DISPONIBLES

para resolver algunos puzles, y la posibilidad de echar más de unas risas con nuestros amigos. Tal vez echamos en falta que esta posibilidad exista en modo cooperativo online.

Ir avanzando en la historia no será difícil siempre que tengas en cuenta que con un personaje tendremos que llegar a un lugar y destrozar algo y con otro usar los bloques que han quedado rotos para construir algo que nos ayude a avanzar. El sistema es sencillo aunque a veces tendremos que insistir un poco en algunos lugares concretos para saber que tenemos que destruir o donde construir. Básicamente el juego no busca tener un nivel de dificultad avanzado, quiere estar al alcance de todos los públicos.

Nos saldremos un poco de esta línea en los nuevos niveles de naves donde montados en una nave espacial estaremos disparando a todo lo que se mueva.

Durante el juego podremos desbloquear y jugar con más de 150 personajes, incluyendo a miembros de la Liga de la Justicia y de la Legión del Mal, así como grandes figuras LEGO como Arkillo, Atrocitus y muchos más. Algunos de los personajes que nos podemos encontrar en esta entrega son: Batman, Robin, Firestorm, Frankenstein, Green Arrow, Orion, Bruce Wayne, Stargirl, Superman, The Question, Bizarro, Guason, Hush, Bleez, Lex Lutor, Catwoman, Dos Caras, El Pingüino, El Acertijo y Terra.



Esta tercera entrega se hace más pequeña que las anteriores. ¿Qué quiere decir esto? Que ya no podremos movernos tan libremente por el mapa, ahora estaremos en entornos más reducidos donde nuestras opciones serán limitadas, no por ello dejando de ser entretenidas. Cada pantalla contará con distintos puzles, enemigos que eliminar y plataformas que superar lo que hace de este juego divertido al igual que sus antecesores. Una de las novedades que nos trae son las fases de pirateo por Robín. Para los seguidores de la saga el juego será un imprescindible porque contiene muchísimos nuevos personajes además de una nueva historia. La duración del juego es de unas 10 horas, aunque como ya he comentado, si quieres tener todo tendrás que rejugarlo, aumentando considerablemente este tiempo de juego.

Como mejora gráfica, o al menos de



CONTINUA LA SAGA LEGO BATMAN

customización, ahora el juego cuenta con muchos más trajes especiales para nuevos personajes que serán fácilmente usables, solo pulsando un botón. Por ejemplo Batman contará con los trajes de Sensor, Buceo, Ártico, Knight Returns, y Azrael entre otros y Robin con Tecno, Magnético y Esfera; aunque estos dos tendrán algunos más y otros personajes como el Comisario Gordon, Superman y Guason también tendrás unos cuantos para cambiarse. Además el juego está lleno de guiños hacia otros juegos de DC que seguramente encontraras y que te arrancarán más de una sonrisa. El nivel de texturizado es mucho mejor que en otras entregas. Busca ser una continuación, un nuevo juego de LEGO, pero eso no quita que con cada entrega se mejoren gráficos y contenido disponible. ta con el pase de temporada donde podéis conseguir los DLCs: El Caballero Oscuro (Revive la increíble secuencia de la persecución de la película con muchos de los vehículos y toda su acción. Juega como el legendario Caballero Oscuro y el Comisario

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS3, 360, PS4, XBO, 3DS, PC, PSV, WIIU

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS. INTERACTIVE | DESARROLLADORA: TT GAMES

7
www.pegi.info

LEGO BATMAN 3
MÁS ALLÁ DE GOTHAM

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.3
TRADUCCION	10

NOTA
8.6

REALIZADO POR ISA GARCIA

Además el juego ya cuenGordon, así como con Joker y sus secuaces mientras persiguen la caravana que custodia a Harvey Dent. Bane y Catwoman, de la tercera película, también son personajes jugables.); El Hombre de Acero (Ayuda a Jor-El, su mujer Lara y a su robot Kelex a enviar al pequeño Superman "Kal-el" al espacio para llegar a la seguridad de la Tierra antes de que Krypton súcuba al caos. Descubre una manera de entrar en el hogar de Jor-El, combate contra las fuerzas invasoras del General Zod y lucha contra el propio Zod para salvar a Superman); Batman 75 Aniversario (Juega como el Joker o Harley, o conviértete en Batman y juega como algunos de los más icónicos Batman de todos los tiempos, incluyendo su primera aparición en el número 27 de Detective Comics); DLC Arrow (Juega como Arrow, con la voz de Stephen Amell en la versión original, tal y como en la popular serie de televisión. Explora Starling City e interactúa con nuevos personajes como Diggle, Felicity Smoak, Huntress, Slade Wilson, Black Canary y muchos más) y algunos aun no desvelado con nuevos personajes, vehículos y niveles.

CONCLUSIÓN

Seguidores de la saga LEGO Batman, y seguidores de los juegos de LEGO en general, estáis ante un juego más para vuestra colección con algunas novedades como las pantallas de naves, muchos nuevos personajes y algunos cambios. Para los que comencéis con este juego disfrutareis mucho de sus continuas bromas, guiños a otros juegos de la saga DC y un divertidísimo cooperativo offline.

El RPG de acción definitivo en Español

LINE ZETA

LINE ZETA

Descárgalo Gratis para Android e iOs

¡FUSIÓN!

http://linezeta.darkgame.es

Dark Game

NKOONSTAR



PRO EVOLUTION SOCCER COMIENZA A ESCALAR POSICIONES CON GRANDES MEJORAS

Pro Evolution Soccer llega a las consolas de nueva generación cargador de grandes mejoras, demostrando que PES aún tiene un hueco en los juegos de futbol y con incorporaciones de antiguas versiones que habíamos perdido pero que hacían este juego tan especial

Como ya hemos comentado, el juego llega a la nueva generación de consolas: PlayStation 4 y Xbox One como el mejor juego hasta el momento de la saga. PES venia de unos años en decadencia, con la criticada edición del año pasado pero este año ha cambiado, se ha mejorado, y ha comenzado a ganar escalones para luchar por ser el mejor juego como en antaño lo fue. De primeras decir que se han mejorado todos los fallos del año pasado por lo que de pri-



meras ya tendríamos una versión mejor, una versión revisada, pero no conforme con eso se han integrado novedades y mejoras en muchos otros apartados.

Comenzamos con los menús del juego. Aparte de los que vemos en pantalla, como los modos Partido Amistoso, Partida Rápida, Divisiones en línea, Campeonato en Línea o las llamadas 'Football Life' donde están el nuevo modo MyClub, la Liga Master y el modo 'Ser una Leyenda', podemos crear menús personalizados con acceso directo a los modos que nos gustan o usemos.

El juego sigue sin traer muchas licencias, luego no podremos jugar con



todos los equipos ni jugadores que nos gustan, o al menos con sus nombres reales. Esto estaría bien, y no sería tanto problema si otros juegos del mercado no nos ofertaran la posibilidad de hacerlo, pero bueno, esperaremos un poco más a ver si en futuras ediciones se van incorporando más licencias. La parte buena es que podremos coger cada jugador y ponerlo a nuestro antojo, tendremos muchas opciones para personificarlo además de mucha ropa para cambiarles, desde el tipo de camiseta como es el color, cuello o mangas hasta el tipo y color de las botas. Al menos tendremos posibilidad de crear un jugador a nuestro completo gusto.

Los gráficos son flojos aun, falta pulir los escenarios y jugadores. En planos cercanos ves muy buenas caras, muy detalladas pero cuando estás jugando ves que le falta bastante aun para parecer totalmente reales los jugadores,



la ropa se ve muy fija, el pelo muy estático, el césped muy plano. Ha sido mejorado pero aún queda un poco para ser perfecto. También está falto de animaciones, los porteros llegan a ser muy repetitivos, y los jugadores carecen de personalidad con una gran excepción. Han sido representados más de 1000 jugadores reales, con sus movimientos y formas de jugar, no son todos pero los que están dan un toque especial para PES. Te gustará verlo seguro, y muchos de ellos por sus movimientos los asociarás rápidamente a su homólogo en la vida real. Un detalle curioso y que ciertamente afectará al juego es la modificación del césped. Tendremos la posibilidad de elegir si queremos un campo con el césped alto o bajo o por ejemplo si está seco o mojado, ¿Sois de esos a los que os gusta que el balón resbale más? O ¿Qué se frene con el césped alto para jugar más a los pases cortos? Pues todo eso es posible con estas modificaciones que harán que juguéis en vuestras mejores circunstancias.

La jugabilidad ha mejorado con creces, ha

NUEVOS MODOS DE JUEGOS Y UN MENÚ PERSONALIZABLE A NUESTRO GUSTO



recuperado lo de antes, la física del balón es muy buena, vemos como el balón va dando botes y como hace esas bonitas parábolas, un gran detalle para dar realismo al juego. El tipo de juego es como siempre, es un estilo de juego más estratégico y pausado, algo característico de la saga PES, y al final es ese toque el que hace que muchos jugadores se decanten por este o por su competencia. Un de las grandes novedades en este apartado en el juego de este año son los entrenamientos. Están muy bien para hacerse con los nuevos controles. Son muy variados, muy prácticos y recomendables. Gracias a ellos conoceremos más el juego y seremos capaces de disfrutar más de los partidos, llegando a usar todo el potencial que nos brinda el juego.

A la hora del choque entre jugadores tendría que mejorarse un poco porque casi siempre ganan los mismos juga-



dores cuando chocas. Da igual lo que intentes hacer porque no servirá, no tendremos una forma de sortear jugadores o de rivalizar cuerpo a cuerpo con ellos, solamente nos queda a la hora de ser atacados por un rival esperar que ganemos nosotros el balón. Los porteros están faltos de animaciones pero si es verdad que están muy mejorados, saben dónde estar y como parar. Es un gran aporte que la IA de los porteros sea tan buena, porque en muchas ocasiones ganaremos o no perderemos un partido gracias a la reacción de ellos. Hay que dar un punto positivo en este detalle a Konami.

La respuesta del mando es mejor que otros años. Los jugadores responderán a nuestras ordenes sin retrasarse ni un momento para darnos todo el control del partido, con las una excepción de que algunas veces deciden controlar el balón cuando nosotros queremos despejar rápido, por ejemplo, para sacar el balón de nuestra área en un ataque del rival.

GENERO: DEPORTES - FUTBOL

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC, XBO, PS4

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESARROLLADORA: KONAMI

3
www.pegi.info

PES 2015

GRAFICOS	8.0	TRAYERCTORIA	8.5
JUGABILIDAD	8.8	MUSICA	7.8
		TRADUCCION	8.3

NOTA 8.3

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

Detalles negativos del juego. Los comentarios son muy malos, tendrían que mejorar porque a veces no tienen nada que ver con lo que están pasando, y muchas veces los comentarios van a trozos, se nota mucho los cortes entre los comentarios, parecen apaches hablando. Se nota que se recrean en el momento, por ejemplo, gol de JUGADOR1, pase al centro de JUGADOR2. Esto estaría bien y no habría problema si no se notarán tanto esos rellenos para que las jugadas sean personalizadas. Es difícil quitar un balón con una falta y que no sea tarjeta amarilla, es raro acabar un partido sin ninguna pero también hay que decir que me ha gustado que a veces se aplique la ley de la ventaja, esto se venía echando en falta y ayuda a que el juego sea más fluido.

Del modo online solo voy a comentar que va muy bien. He encontrado todas las partidas sin lag. Los partidos se hacen muy fluidos. El juego cuenta con nuevos modos como es MyClub y las divisiones, que recomiendo que empecéis con un equipo 'malo' en la división más baja porque así disfrutareis más y os será más entretenido.

CONCLUSIÓN

PES 2014 es el mejor juego de la saga. Nos trae significativas mejoras gráficas, una física del balón muy buena, podemos hacer las jugadas que queramos ya que cuenta con una buena respuesta a nuestras ordenes, pero habrá que pulir el tema de las licencias y algunos otros detalles comentados en el análisis. Este año Konami ha hecho un gran trabajo en líneas generales trayéndonos el PES que estábamos esperando.



WWE SE AMPLÍA CON LA INCLUSIÓN DEL MODO MICARRERA

Las consolas de nueva generación ya tienen su juego de lucha libre de la franquicia WWE de 2K Games

WWE 2K15 ha sido desarrollado por Yukes y Visual Concepts, un estudio de 2K, y llega a PlayStation 4 y Xbox One para ser uno de los grandes, y sin lugar a dudas el mejor de la saga visto hasta ahora. Para los que no sepáis de qué va el tema, WWE es un juego de lucha libre el cual coge el nombre y los luchadores que podemos ver en la WWE por la tele. Al hablar de lucha no os imaginéis, ni mucho menos esperéis, un juego al estilo Street Figther o Dead of Alive. Este juego busca ser lo más parecido a la realidad, y es cierto que lo consigue aunque no es un simulador. Es muy divertido porque está diseñado de tal forma que nosotros mismos nos sentiremos dentro del ring, en la piel de nuestros luchadores, dándolo todo por la victoria.

Esta edición incluye el histórico 2K Showcase además del primer modo MiCarrera de la franquicia. También nos trae





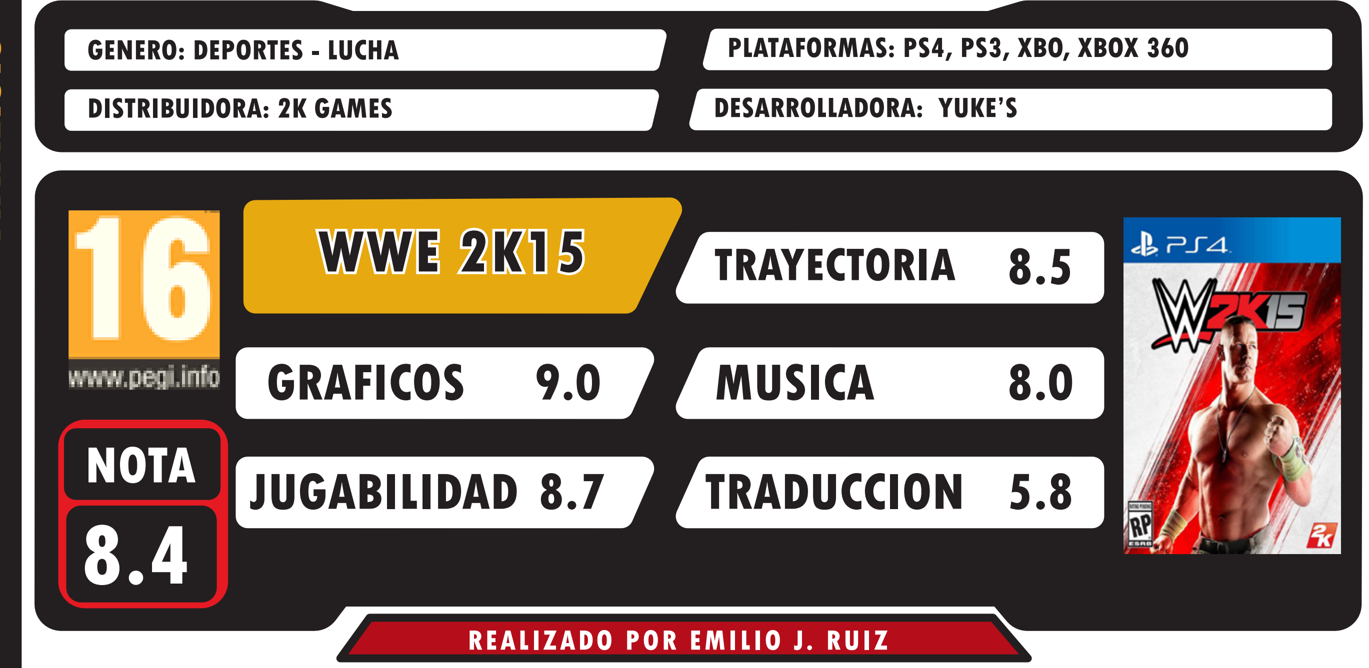
de vuelta varios modos más como Creation Suirte y Universe Mode. En 2K Showcase reviviremos dos rivalidades de la WWE: la de Triple H contra Shawn Michaels (2002-2004) y John Cena contra CM Punk (2011-2013) a través de 33 combates con estilo documental con vídeos de los archivos de la WWE. Lo mejor de esto será desbloquear nuevos luchadores, entradas y mejoras para el ring.

Inicialmente contaremos con muchos luchadores diferentes y todos bastante bien recreados tanto en físico como movimientos, sin olvidar por supuesto la entrada en escena de cada uno. Si os parece aún poco no pasa nada porque habrá muchísimos más personajes desbloqueables, ya sea jugando o adquiriéndolos con los dlcs. Algunos de los luchadores que tendremos son: Brie Bella, Brock Lesnar, Cameron, Cesaro, Chris Jericho, CM Punk, Goldust, Hulk Hogan, Jack Swagger, Jey Uso, Jimmy Uso, John Cena, Naomi, Natalya, Nikki Bella, R-Truth y Randy Orton.

El modo MiCarrera, será una buena base para los futuros títulos, aquí co-



menzaremos un viaje en el Centro de Rendimiento de la WWE donde contaremos con la ayuda del entrenador jefe de la institución, Bill DeMott. Tendremos que ir luchando contra diferentes personalidades como Rusev, Bo Dallas, Adrian Neville, Sami Zayn o Corey Graves. ¿Llegaremos a ser el campeón del Campeonato Mundial de los Pesos Pesados? Solo tú puedes conseguirlo. El juego cuenta con un montón de estrellas, divas y leyendas de la WWE. Con nuevas animaciones, y una nueva integración de lucha en cadena. Todos los personajes han sido muy bien diseños, lucen de escándalo en estas consolas con unos rostros más reales.



También sabremos cómo está nuestro luchador en cada momento porque se mostrará su salud en pantalla. Los comentarios serán a manos de Hall of Famer Jerry "The King" Lawler y Michael Cole y este año contamos con muchísimos más que en anteriores ediciones.

Si hablamos de la jugabilidad podemos decir que los que habéis seguido la saga veréis un juego muy parecido al anterior donde tendremos una gran colección de movimientos y llaves que podemos ejecutar en cualquier momento, aunque hay que decir que algunos jugadores tendrán sus movimientos exclusivos que ya iréis descubriendo cuando vayáis probándolos. No será fácil al principio jugar, y más si no habéis probado ningún juego anterior, pero seguro que si le dedicáis un rato veréis que muy pronto os empiezan a salir nuevas cosas

En lo referente al apartado gráfico, los nuevos cambios en la iluminación y ángulos de la cámara son esplendidos. Estar en el ring luchando nos gustará más con cada combate que desarrollemos. Se nota una gran diferencia si hemos probado, o vemos, el juego en las consolas de nueva generación.

CONCLUSIÓN

WWE 2k15 sigue con los que ya lo destacaba dentro de la franquicia pero con grandes estrellas de la WWE, con nuevos modos de juego como MiCarrera y retomando algunos que ya nos gustaban.



CAUTION

GAMING
IN PROGRESS

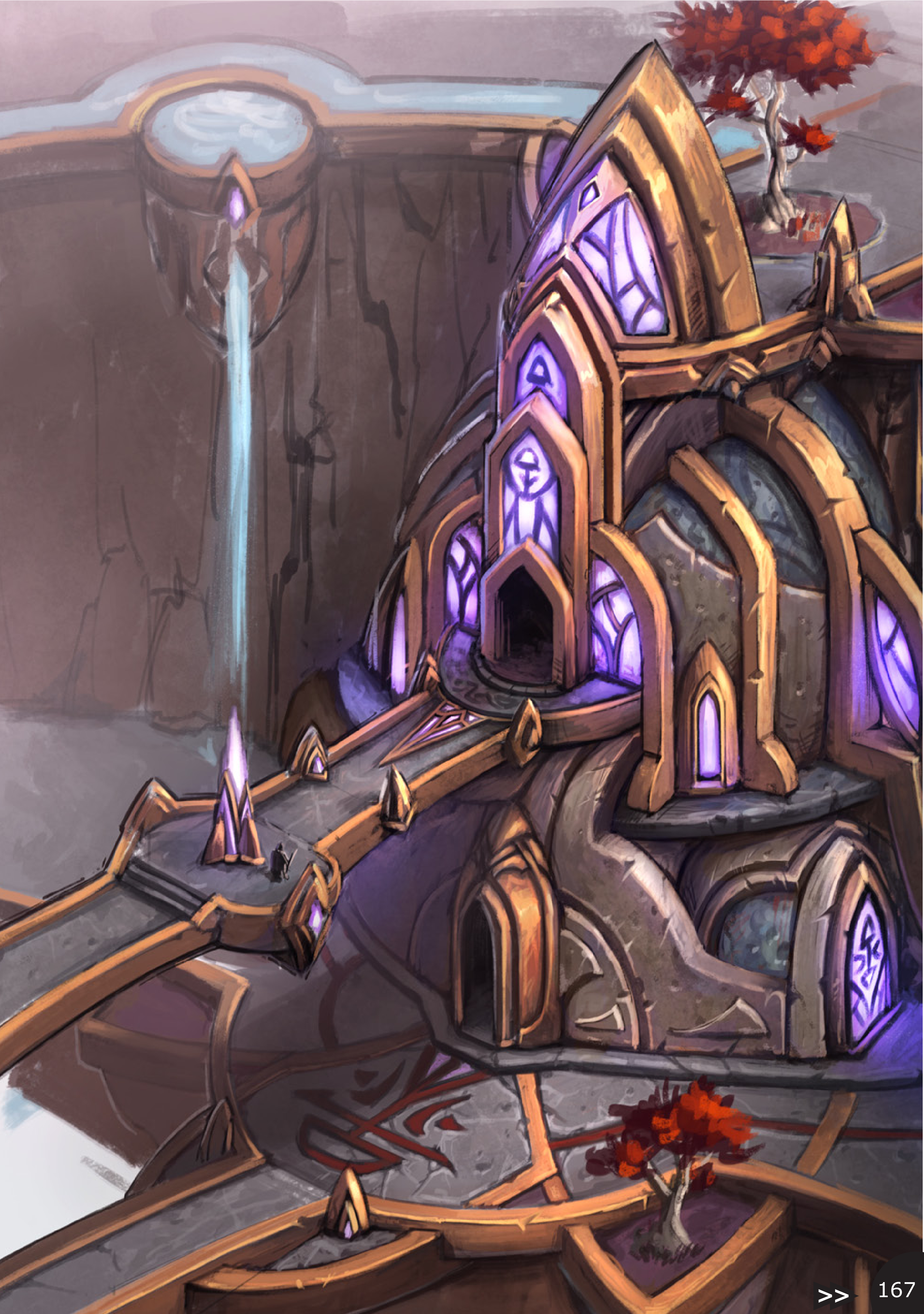


FORJA TU CAMINO HACIA LA HISTORIA

Hace tan solo unos meses parecía que el WoW estaba de capa caída, perdiendo poco a poco a los jugadores. ¿Habrán conseguido recuperarse con la nueva expansión Warlords of Draenor?

La respuesta parece ser positiva, al menos de momento. Desde el instante que salió esta expansión las cifras de jugadores han aumentado considerablemente, pero quizá eso no es suficiente, pues ocurre siempre con cada nueva expansión. El problema que siempre tienen es que por falta de contenidos o de novedades, los jugadores terminan cansándose y dejándolo. Así que la gran pregunta es ¿será esta vez lo mismo o nos traerán más movimiento? Por el momento parece ser que sí, que tendremos más actualizaciones con nuevo contenido y además toda la nueva expansión resulta más dinámica, fomentado principalmente por la gran historia que nos han traído que, aunque forzada en algunos momentos, está muy bien narrada y acoplada dentro del universo de Warcraft.

Y esto es así porque Blizzard ha querido traernos algo épico para celebrar sus 10 años de WoW y los 20 que ha cumplido Warcraft.





Y la mejor forma de hacerlo era juntando los dos, llevándonos a los orígenes de la saga a través de viajes en el tiempo. Es la era de la Vieja Horda, forjada con hierro y no con sangre de demonio. Una alianza de grandes clanes orcos, la Horda de Hierro, ha conquistado el planeta Draenor con la ayuda de aterradoras máquinas de guerra. Azeroth es la siguiente. E innumerables mundos caerán después. En este momento crucial de la historia de Warcraft, deberás iniciar una ofensiva contra Draenor, el salvaje hogar de los orcos y refugio de los estoicos draenei. Tus aliados serán personajes legendarios del pasado y del presente; tu fortaleza, una base en una tierra extraña. Lidera a los ejércitos de un mundo contra otro… antes de que el futuro sea reescrito.

Y con esta premisa y tras unas pocas misiones y cinemáticas increíbles nos encontraremos en Draenor, lo que anteriormente (o tal vez deberíamos decir posteriormente) conocíamos por Terrallende, pero no penséis que es el mismo mapeado pero con otra pintura por que estáis muy equivocados. Aunque haya elementos reconocibles en ambos, todo,



10 AÑOS DE WOW Y 20 AÑOS DE WARCRAFT

desde la flora hasta el terreno son completamente distintos. Y tras unas pocas misiones ya tendremos nuestra ciudadela que gestionar ampliar y defender. A diferencia de las otras expansiones, aquí no encontraremos una capital que podamos usar como base, si no que nuestra propia ciudadela será la base, que a medida que la vayamos ampliando tendremos más vendedores, más edificios y más gente hasta que parezca una villa fortificada llena de gente yendo de un sitio a otro, y donde podremos comprar casi todo lo que necesitemos. Además también recibiremos misiones en ella, así como podremos enviar a nuestros seguidores, que iremos consiguiendo poco a poco en todos los mapas de draenor, a realizar misiones en las que nos conseguirán oro, recursos para construir, y objetos tanto para ellos mismos como para nosotros.



Ahora hablemos de lo que normalmente acababa cansando a la gente, que son las misiones. Si bien, aún con novedades, como las misiones en las que manejaremos vehículos y otras cosas, las misiones serán las mismas de recoger tal o cual objeto o matar a tantos enemigos. Pero las han logrado hacer de una manera mucho más dinámica para que no se hagan tan cansinas como hasta ahora. Además la cadena de misiones principal de cada zona va acompañada de muchas conversaciones y cinemáticas que amenizan ampliamente el leveo de nuestro personaje. Además cada vez que terminas la cadena de misiones te dan una misión que te lleva a la siguiente zona y generalmente te dan el transporte q te lleva directamente al NPC al que se la tienes que entregar. Otra novedad respecto a las misiones es que cada vez que llegamos a un mapa nuevo unas de las primeras misiones que tendremos será instalar una avanzada que nos otorgará beneficios en ese mapa, desde un robot que podremos montar durante un tiempo limitado (con enfriamiento claro está) hasta un porcentaje de experiencia extra. Todo depende de lo que elijamos insta-



ENFRÉNTATE A LA HORDA DE HIERRO EN UN COMBATE ÉPICO

lar en la avanzada (siempre nos darán a elegir entre dos edificios, cada uno que nos granjeará un beneficio distinto).

Ahora pasemos a algo un poco más genérico. Una de las principales trabas que tenía el juego para atraer a nuevos jugadores era el leveo del personaje, pues tenías que pasar por todos los mapas para conseguir tener tu personaje al máximo nivel y realmente poder exprimirlo, por lo que esta vez Blizzard, pensando sobre todo en gente nueva y en los antiguos jugadores que se veían reacios a volver por este inconveniente, ha dado la oportunidad de crear directamente nuestro personaje a nivel 90, pudiendo experimentar desde un primer momento la nueva expansión y todas sus novedades que no son pocas. Además, la progresión de 90 a 100



no entraña apenas dificultad, lo que permite que subas casi sin darte cuenta y que en poco tiempo ya tengas tu personaje listo para equiparlo. Otro detalle que a muchos no ha gustado es precisamente eso , la dificultad en general, que desde el leveo hasta las raids es bastante baja, pero seguramente no se han parado a pensar (yo entre ellos hasta que he considerado lo que debía escribir) que si ellos quieren dificultad pueden obtenerla tan solo con ir a buscarla, pero la gente que solo quiere pasar un rato entretenido, con mayor dificultad no tendría cabida en el juego, y este es lo suficientemente grande para que todos podamos convivir sin tener que molestarnos.

Otra de las novedades que trae consigo Warlords of Draenor son el registro de misiones y el mapa que ahora se han fusionado, por lo tanto cada vez que abramos el mapa veremos solo las misiones de esa mapa, y si queremos ver todas solo tendremos que darle al botón ver todas las misiones que se encuentras en la parte superior. Además ahora podremos hacer zoom en el mapa con lo que veremos más



detalles que antes se nos escapaban. La siguientes novedades vienen en relación con el espacio para objetos, ya que hasta ahora teníamos un espacio más bien limitado y la comunidad llevaba mucho tiempo pidiendo alguna solución para no tener que deshacerse de esa armadura que tanto le gusta o de ese juguete que le dieron en una misión, porque seamos sinceros, si juegas al WoW, tarde o temprano te haces coleccionista de algo. Pues bien para solucionar esto Blizzard ha incluido la caja de Juguetes, que es una nueva pestaña que podremos encontrar junto con la de las monturas y las mascotas, otorgándonos más huecos en el inventario y en el banco. Y hablando de banco, este también se ha visto considerablemente ampliado con la adición de la pestaña componentes, en la que automáticamente podremos guardar los



componentes de profesión, y como extra, ahora podremos usarlos sin tener que sacarlos del banco. Y si aún queremos más espacio, se ha agregado otra pestaña al Depósito del Vacío lo que amplia en otras 80 casillas más Y si seguimos hablando de inventario, otro de las cosas muy demandas era un botón para ordenarlo, que por fin han añadido, tanto para nuestras bolsas como para el banco. Además ahora podremos definir que guardar en cada bolsa, ya sea equipo (armas y armaduras), consumibles (comida, bebida, pociones, etc.) u objetos comerciables (componentes de profesión). Otra de las novedades a este respecto es que ahora todos los objetos tendrán un borde que nos indicará su calidad y además los objetos que acabamos de recoger brillarán para que los encontremos más rápido.

Hay bastantes más novedades, la mayoría pequeños detalles que sirven para hacernos la vida en Draenor más fácil, pero si tuviera que mencionarlas todas esto se haría muy extenso.

Por lo tanto pasemos al aspecto técnico del juego. Se nota en gran medida el cuidado que han tenido con el diseño de los nuevos mapas, desde la ambientación a la luminosidad. Un solo mapa puede tener varios tipos de terreno y la transición entre ellos está muy conseguida, además la iluminación puede cambiar drásticamente de una zona a otra. Además han tenido un gran cuidado con los detalles tanto de las plantas, como de los animales y el terreno.

Otro aspecto significativo ha sido el cambio de las texturas de los perso-

GENERO: MMRPG

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT



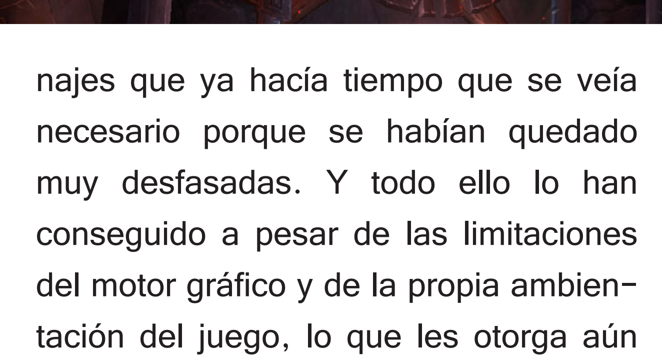
NOTA 9.1

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.5
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



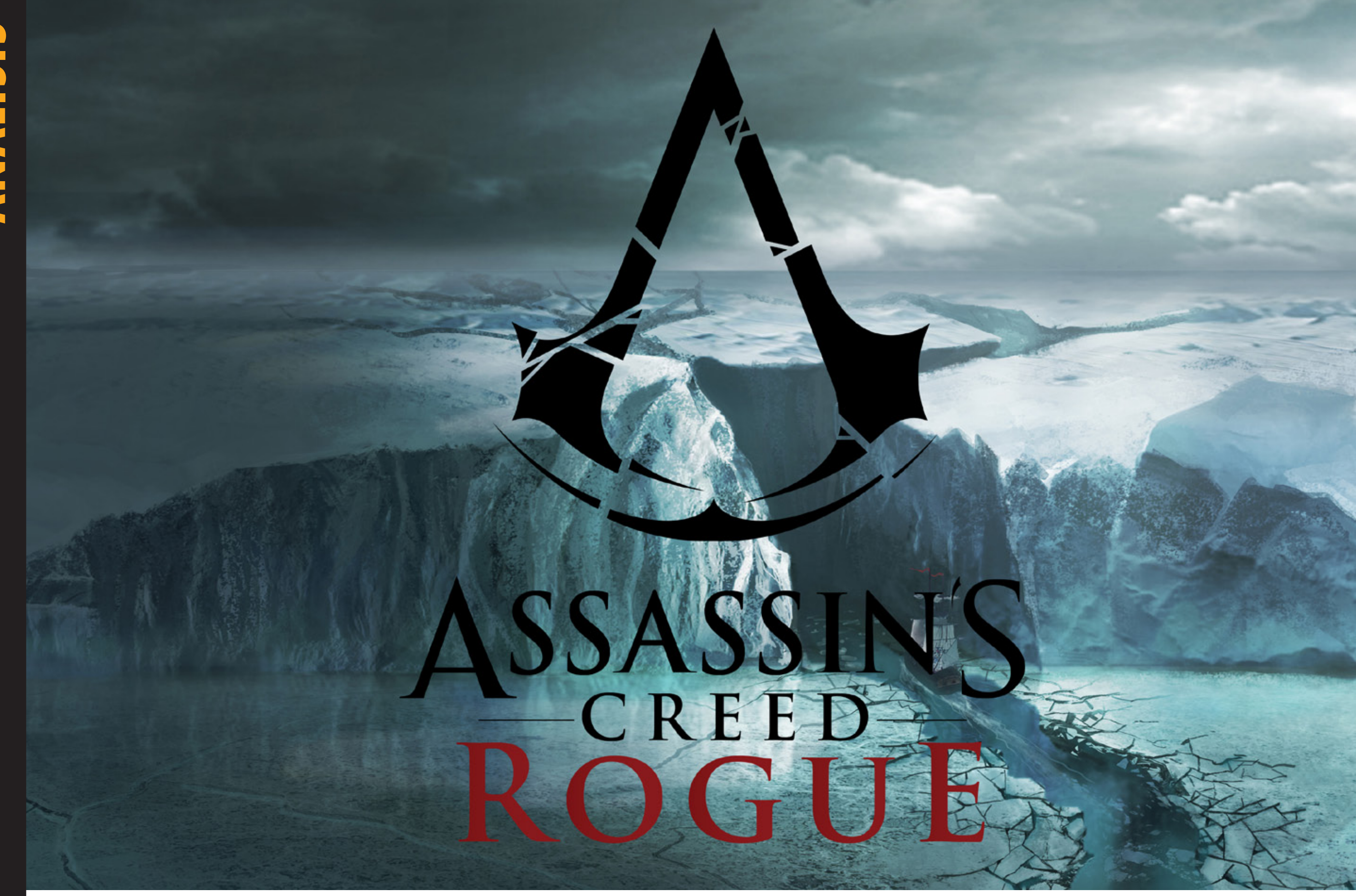
najes que ya hacía tiempo que se veía necesario porque se habían quedado muy desfasadas. Y todo ello lo han conseguido a pesar de las limitaciones del motor gráfico y de la propia ambientación del juego, lo que les otorga aún más mérito desde mi punto de vista.

Blizzard siempre se ha esmerado mucho en la banda sonora de sus juegos y Warlords of Draenor no iba a ser una excepción. Como siempre la banda sonora es excelente y en este caso muy épica, acorde con la nueva versión de la historia que quiere contarnos, con nuevas versiones de algunos de los mejores temas de The Burning Crusade.

Para finalizar destacar el gran cuidado que ha tenido siempre Blizzard con las localizaciones de sus juegos trayéndonos una magnífica traducción a nuestro idioma tanto de los textos como de las voces de los personajes. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

En definitiva, Warlords of Draenor es excelente tanto para los nuevos como para los antiguos jugadores. Si nunca lo has jugado esta es tu oportunidad, y si estás pensando en volver, no lo pienses y hazlo porque no te defraudará.



CONVIÉRTETE EN UN CAZADOR DE ASESINOS

Nuevo capítulo de la saga de Ubisoft, ya que desde la piel de Shay iremos viviendo la transformación de ser un asesino a cazador de asesino, ¿Estás dispuesto a ello?

No estamos acostumbrados a tener tantos juegos de la saga Assassin's Creed en el mismo año, y menos para consolas de sobremesa. Esta vez Ubisoft, para dedicarse por separado a las consolas de nueva y de antigua generación ha lanzado dos juegos nuevos en la saga, los cuales tendrás algunos puntos en común pero que solo conocerán los afortunados o atrevidos que decidan comprarse los dos juegos. Ahora os hablaremos de lo referente a Assassin's Creed Rogue que está disponible solo para PS3, Xbox 360 y PC, pero en este mismo número encontrareis el análisis de Assassin's Creed Unity que está para Xbox One, PlayStation 4 y PC.

Aunque no podemos decir que es la primera vez que nos metemos en la piel

de un Templario, ya que lo hicimos en el Assassin's Creed III con el padre de Connor (siento el spoiler), si es cierto que es la primera vez que realmente nuestro protagonista es un Templario. Algo bastante novedoso en la saga, tal vez sea el comienzo de una nueva entrega de Templarios, el futuro lo dirá todo.

En pleno siglo XVIII, más exactamente en el año 1751,





CONOCEREMOS EL CAMBIO RADICAL DE VIDA DE NUESTRO PROTAGONISTA

en una Norteamérica en guerra, tomaremos el control de Shay Patrick Cormac, un joven que forma parte de la hermandad de Asesinos, el cual no parece estar demasiado contento con "sus labores". En este Assassin's Creed Rogue, catalogado por la propia Ubisoft como el "capítulo más oscuro" de la saga, veremos cómo tras una misión con no muy buen final, Shay decide cortar cualquier lazo que le una a quienes le han traicionado y arde en deseos de abandonar la hermandad para convertirse en cazador de Asesinos.

Para afrontar este cambio radical y poder llevar a cabo tu tarea, dispondrás de multitud de armas como es habitual, en esta ocasión estrenaremos un rifle de aire que podrás cargar con munición variada o granadas, bien sea para despistar, confundir o eliminar a tus enemigos. Lo más llamativo de las habilidades de Shayn, es que ahora, la vista de águila identificada como enemigos a los Asesinos y podrás decidir si acabar con ellos o no según te los vayas encontrando en tu camino.

Recorreremos la fantástica ciudad de Nueva York y viviremos como era aquella época en la gran manzana. Navegaremos por el océano Atlántico Norte y podremos ir por rápidos ríos o cotillear la vegetación de bosques en "El valle del Río",



como siempre con la típica estética de la saga saltando y corriendo evitando todos los obstáculos posibles, lo que viene a ser el conocido parkour. Al igual que otras entregas, tendremos muchísimas misiones secundarias y cientos de coleccionables con los que las horas de juego se alargarán de manera exponencial, pero curiosamente, Ubisoft no ha querido añadir esta vez modo multijugador al juego, lo que le quita muchas horas de juego y algo bastante extraño ya que todas las entregas anteriores lo vienen incluyendo.

Otro punto fuerte aclamado por muchos seguidores de la saga, es que seguiremos disponiendo de navío propio para movernos por todo el mapa Norteamericano. Surcaremos los mares, viviremos una época completamente invernal, en la cual podremos romper icebergs al navegar e iremos encontrando botines. Contaremos con nuevas armas como el espolón, que servirá para atravesar los iceberg y además para embestir otro barcos; el cañón Puckle, una ametralladora esencial para golpear los puntos débiles; las carronadas, muy útil para atacar a los navíos más rápidos; y el aceite inflamable, con el cual dejaremos un rastro no muy fácil de seguir.

En lo referente al apartado gráfico, tendremos Embaucadores paisajes naturales y algo diversos al pasar de bosques a glaciares. El juego estará en la línea de los demás, aunque como es normal, al haber probado ya alguno que otro en nueva generación vemos que las texturas son inferiores, pero si valoramos lo que estamos haciendo aquí, que es el juego para PlayStation 3 y Xbox 360, el juego cuenta

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

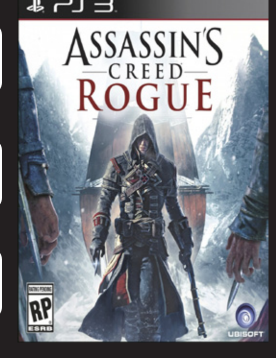
DESARROLLADORA: UBISOFT SOFIA



NOTA 9.0

ASSASSIN'S CREED ROGUE

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	9.3



REALIZADO POR CRISTINA USERO



con un apartado gráfico muy bueno, con unos detalles cuidadísimos y con unos personajes retocados al milímetro.

En el apartado técnico observamos grandes detalles aprovechando el mucho potencial que les queda a nuestras consolas. Siguiendo una línea muy similar a la Assassin's Cread IV Black Flag. No se puede decir que este juego es una continuación directa del AC IV pero si hay que decir que hay muchos detalles ya sea en la historia, en el mundo y en el ambiente que dan que pensar, ¿Esto es malo? En absoluto, y mucho menos si te gusto AC IV Black Flag. Como nuevas armas tendremos un lanzagranadas o un rifle de aire comprimido. Lo que resulta curioso en esta saga pero que a la vez tiene mucho sentido es que en cualquier momento podemos ser sorprendidos por un asesino que intenta matarnos, algo que otorga un nuevo nivel de juego y de vida.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed Rogue es un buen juego y sobre todo una gran opción para los jugadores que aún no tienen consolas de nueva generación. Es más corto de lo que estamos acostumbrados y sin modo multijugador, pero 'continúa' en la ruta de AC IV Black Flag, con nuevas armas y con la novedad de poder ser un Templario.



LA HISTORIA DE DEAD ISLAND CONTINUA

Para que se haga más llevadera la llegada de Dead Island 2 sale al mercado Escape Dead Island. Un spin-off que nos cuenta una historia después del primer juego donde nos mostrará los orígenes de la epidemia zombi

Escape Dead Island nos narra las aventuras de Cliff Caló en su viaje hasta el archipiélago de Banoi (en la que se encuentra ambientado el primer Dead Island) en la cual podremos distinguir algunos de los parajes vistos en dicha entrega. Se dirige a la isla de Narapela y una vez allí descubrirá que las cosas no son lo que parecen y que todo no fue pura casualidad. Intentará descubrir que pasó para que se produjera la monstruosa epidemia zombi vista en el Dead Island original. Atormentado por continuos Deja vu una y otra vez, Cliff tratará de darles un sentido y así conseguir montarse una versión coherente de la historia ocurrida en aquel lugar.

Llevaremos a Cliff Calo, un estudiante universitario que quiere rodar un documental sobre lo ocurrido en la isla, pero le acompañaran sus dos amigos Devan Mavropani, un artista de comics con talento y Linda Waterson, operadora de cámara y editora de video que quiere hacerse famosa junto con los demás.

En lo referente al apartado jugable, el juego es algo lento y repetitivo, fomenta mucho el sigilo en esta entrega pero


ESCAPE
DEAD ISLAND



UN NUEVO ESTILO DE JUEGO Y UNA NUEVA VISIÓN DE LA ISLA

muy pronto se nos hace repetitivo y nada divertido. Lo que si nos da, es la posibilidad de movernos por muchos escenarios sin entrar en combate, algo imposible en las demás entregas, y muchos menos enemigos. Nos ha sorprendido que no subimos experiencia en ningún momento, no es que sea un detalle obligatorio en el juego pero hace ya tiempo que nos tienen acostumbrados a ir mejorando nuestro personaje en todos los juegos, además de que los demás juegos de la saga sí disponen de ese detalle pero es un filosofía que respetamos.

Quizá la mayor diferencia desde el planteamiento jugable de este título sea el pasar de la primera persona a la tercera lo cual nos muestra un poco el cambio de filosofía del mismo hacia un enfoque más táctico en el que nos convendrá no perder ni un momento de vista todo nuestro alrededor. A lo único que no le ha venido bien este cambio es al personaje en sí porque veremos que tanto movimientos como ataques son un muy cuadriculados, y artificiales, por ejemplo, verlo bajar por una cuerda será algo poco natural.

También quisiera comentar lo sencillo que es sacar logros. Hay muchos de ellos que no suponen hacer nada. Comienzas la historia y en los primeros 15 minutos ya te has sacado 4 o 5. Es verdad que los logros hacen que a mucha gente le atraiga más completar un juego pero también es verdad que gusta ganárselos por méritos propios, no solo por avanzar en la historia.



Otra cosa que llevamos es una cá-mara para tomar fotos aunque no nos dará ningún aliciente para ir con ella siempre atentos a todos porque solo se irán desbloqueando algo de in-formación sobre el entorno del jue-go. Podemos sumar a eso que habrá una serie de objetos coleccionables que quieren ampliar un poco más las horas de juego y lo consiguen aun-que serán muy sencillos de encontrar.

Pasando a comentar el apartado visual del juego podemos decir que nos en-

GENERO: SURVIVAL HORROR

PLATAFORMA: PS3, 360, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: FATSHARK

18
www.pegi.info

NOTA
7.6

ESCAPE DEAD ISLAND

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.3
MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	7.0
TRADUCCION	7.0



REALIZADO POR ISA GARCIA

contraremos con un curioso estilo de cell shading con colores vivos aunque no muy luminosos y que se volverá bastante oscuro en ciertas partes del juego. El modelado del personaje principal y de los zombis tiene un nivel de detalle un poco pobre. No está mal ambientado y es bastante original el diseño pero le ha faltado más detalles tanto a los objetos como a los personajes que nos vamos encontrando. Los zombis tienen un buen nivel de detalle pero quizás se me ha hecho un poco pobres algunos efectos como por ejemplo las salpicaduras de sangre que, ya que va a ser algo continuo si hablamos de lucha contra los no muertos, deberían estar algo más cuidadas. Los escenarios son de buena calidad y situados como no, en la temática de playas y zonas paradisíacas pero a la vez llenas de zombis. Un contraste que para mi gusto fue un gran acierto del primero y por tanto la continuación también me gusta.

La traducción del juego esta con audio en inglés pero subtítulos en castellano y el juego cuenta con un ambiente bastante bueno que te permite disfrutar de nuestra visita 'turística' por la isla. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

Escape Dead Island es un juego entretenido que nos servirá para desvelar más información de todo lo acontecido en la saga. Le falta un poco para estar a la altura de los otros pero nos dará una nueva visión de juego además de realizarse en un estilo distinto ya que jugaremos en tercera persona a un spin-off.



NUNCA HABÍA SIDO "TAN FÁCIL" SER UN MANAGER DE FUTBOL

Tras el éxito año tras año del mejor simulador de futbol y que tanta expectación levanta nos llega Football Manager 2015

SEGA Europe y Sports Interactive lanzan al mercado Football Manager 2015. Este año vemos una nueva edición del mejor simulador de Football que hay en este momento, una nueva entrega cargada de nuevas funcionalidades y avanzadas técnicas para que tanto la gestión como los resultados que obtenemos sean cada vez mejor. La gente hoy en día está muy animada a gestionar sus propios equipos, hacer sus propios fichajes, vender jugadores, sermonear a tus chicos, definir tus tácticas, y todo mientras ves el partido en directo gracias a su reformado motor de partidos en 3D.

Aunque casi todo el mundo está jugando a este tipo de juegos online, os animamos a que también probéis este juego, que

seguramente os sorprenderá con la gran cantidad de características que incluye y la forma en la que está todo organizado.

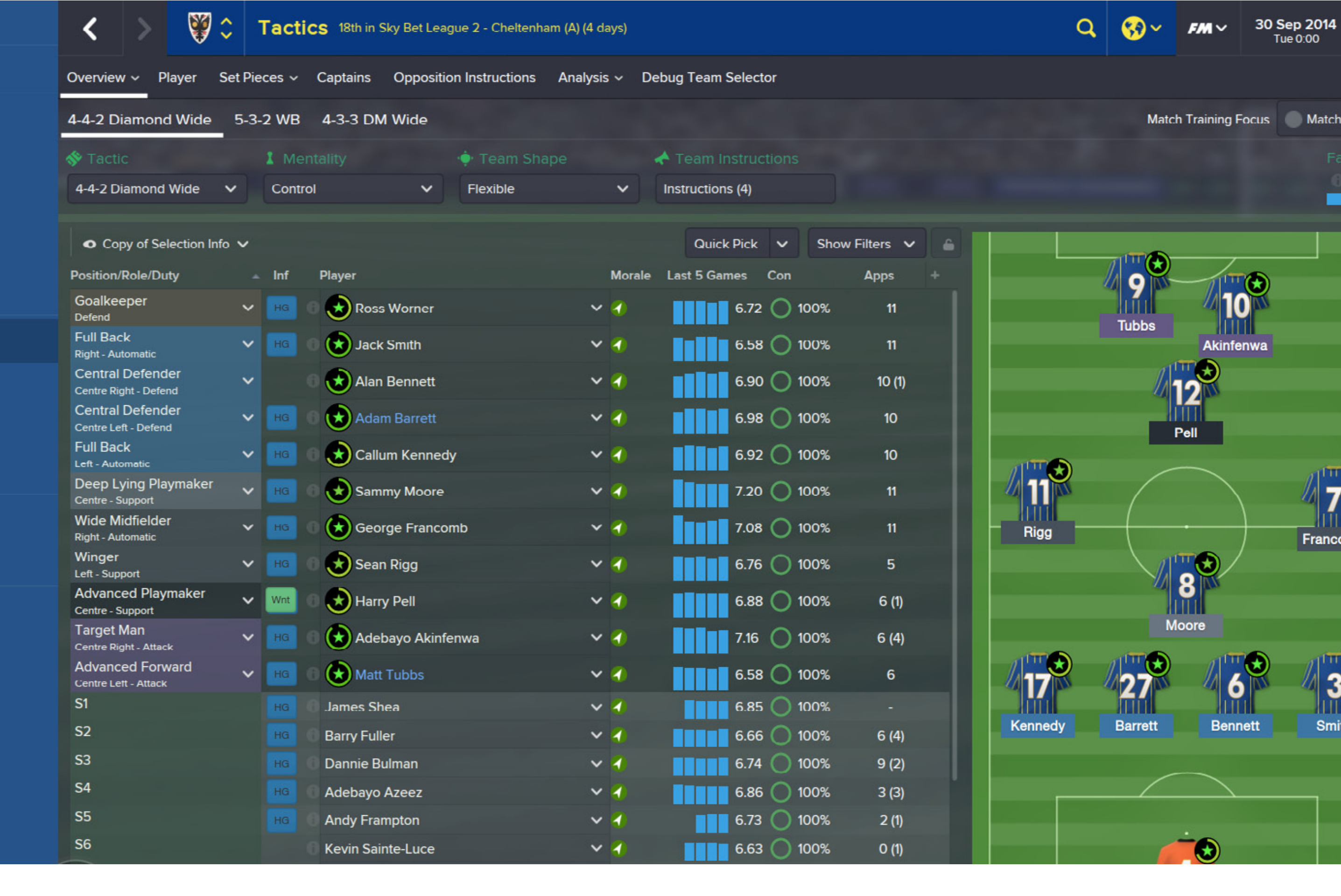
Football Manager cada vez nos llega más completo y eso es bueno, pero a la vez hace el juego más complicado, porque cada vez necesitamos más tiempo y más dedicación si realmente queremos ser el mejor manager. Nuestro equipo y nuestro club depende de nuestra decisiones, una mala decisión puede hacer que



LOS PARTIDOS EN 3D HAN SIDO MEJORADOS CON NUEVAS ANIMACIONES

nuestro club pierda su potencial y su renombre pero si jugamos nuestras cartas con meditación y buena cabeza podemos llevar cualquier club a lo más alto, pero siempre con tiempo, ya que no todo es tan sencillo. En esta edición contamos con un gran número de mejoras en comparación con sus predecesores, muchas de las cuales han sido diseñadas para hacer de la experiencia de gestión de un club algo más personal y personalizable

No queramos ser los reyes del mambo. Tenemos que ayudarnos de lo que nos ofrece el juego y para ello debemos ha-



cer caso y estar atentos a lo que pasa continuamente en el equipo. Los miembros del equipo técnico, por ejemplo, nos darán sus opiniones sobre cómo están rindiendo los jugadores y eso nos hará dar una idea de a quien tenemos que darle más tiempo en el campo. También podremos hablar directamente con algún jugador para ver cómo se encuentran y así hacer que todo el mundo esté contento. Gracias al nuevo sistema de puntos de gestión podremos centrarnos en entrenar, ojear, entrenar a jóvenes o gestionar jugadores. Disponemos de tres estilos nuevos de entrenamiento: Técnico (nos preocuparemos más por las técnicas individuales del juego), Táctico (dirigido a entrenadores que destacan en desarrollar tácticamente a los jugadores) y Mental (para aquellos que se centran en mejorar la faceta y cualidades mentales del jugador). Se han añadido nuevos roles para los jugadores, que nos ofrecen mayor poder para asegurar que nuestro equipo juega tal y como nosotros queremos. Los jugadores en esta edición nos harán más caso y veremos que se ajustan más a lo que vamos eligiendo.

La interfaz ha sido modificada para darnos un nuevo aspecto del juego. Este año aunque comencemos quebrándonos la cabeza buscando donde está todo, con la primera o primeras horas veremos que es mucho mejor que el de otros años, han conseguido hacerlo todo muy accesible y mejorado. El juego cuenta ahora con más de 2000 nuevas animaciones con captura de movimiento,



modelos de jugadores mejorados y una mejorada física del balón para dar más profundidad a los partido, con esto no es que busque desmarcarse de lo principal del juego, que es la gestión, sino que le da un añadido que lo hace más elegante y a la vez divertido. Los medios de comunicación toman un importante papel en esta edición de FM. Cuentan con una mayor variedad de noticias y de preguntas con un mayor foco en tratar de establecer rivalidades entre entrenadores ¿Seguro que eso pasa en la vida real? Creo que este simulador cada vez es más bueno. La fluidez de las conferencias de prensa se ha mejorado mucho más y ahora también puedes ser entrevistado en el túnel de vestuarios antes de un gran partido. Una gran ayuda, aunque este todo bien complementado es el nuevo sistema de búsqueda. Ahora el juego tiene una barra de búsqueda donde escribimos lo que estamos buscando y nos ayudará a llegar a la opción que deseábamos ir. Si después de ver esto piensas que realmente el juego el muy complicado para ti y que no va vas a disfrutar lo suficiente jugando no te preocupes porque el juego cuenta con el modo Football Manager Classic (FMC). En este modo todo será más simple y podremos jugar fácilmente sin tener que esta tan pendiente de todos los detalles. Todo será más sencillo y básicamente nos preocuparemos de la estrategia de juego y de

GENERO: SIMULADOR - DEPORTIVO

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SPORTS INTERACTIVE

3 www.pegi.info

NOTA 9.1

FOOTBALL MANAGER 2015

TRAYECTORIA	9.7
GRAFICOS	8.7
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

los jugadores que iremos convocando en cada partido. No es excesivamente fácil pero seguramente os resultará mucho más sencillo que el modo normal. También podéis comenzar con este sistema para coger el ritmo de juego y una vez se os quede pequeño y decidáis que necesitáis más opciones para jugar cambiar al otro modo. Podremos optar por saltarnos por completo la pretemporada para sumergirnos de lleno en la acción. Hay también un gran número de características desbloqueables como "Jugador de por vida" (donde ciertos jugadores únicamente pueden elegir irse si tu escoges venderlos o si simplemente se retiran), "Quitar Suspensión" (que quita una suspensión de un jugador para que pueda jugar el siguiente partido) y "'Dodgy Lasagne' (que se puede utilizar para afectar de forma adversa a tu siguiente rival). Por ultimo decir que para los aficionados a compartir sus partidos y hazañas. FM15 tiene compatibilidad con la plataforma de emisión de vídeo Twitch.

El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

Football Manager mejora con los años como el vino. Cada año nos trae lo mejor que tiene y nos incluye novedades y mejoras de lo que teníamos, que hace que el juego nos guste más y que valga la pena 'actualizarlo'. Si has probado los anteriores este te encantará y si eres nuevo puedes comenzar con el modo Classic hasta que necesites más y te pase a la versión más completa.



UNA AMBIENTACIÓN AL PURO ESTILO ANIME

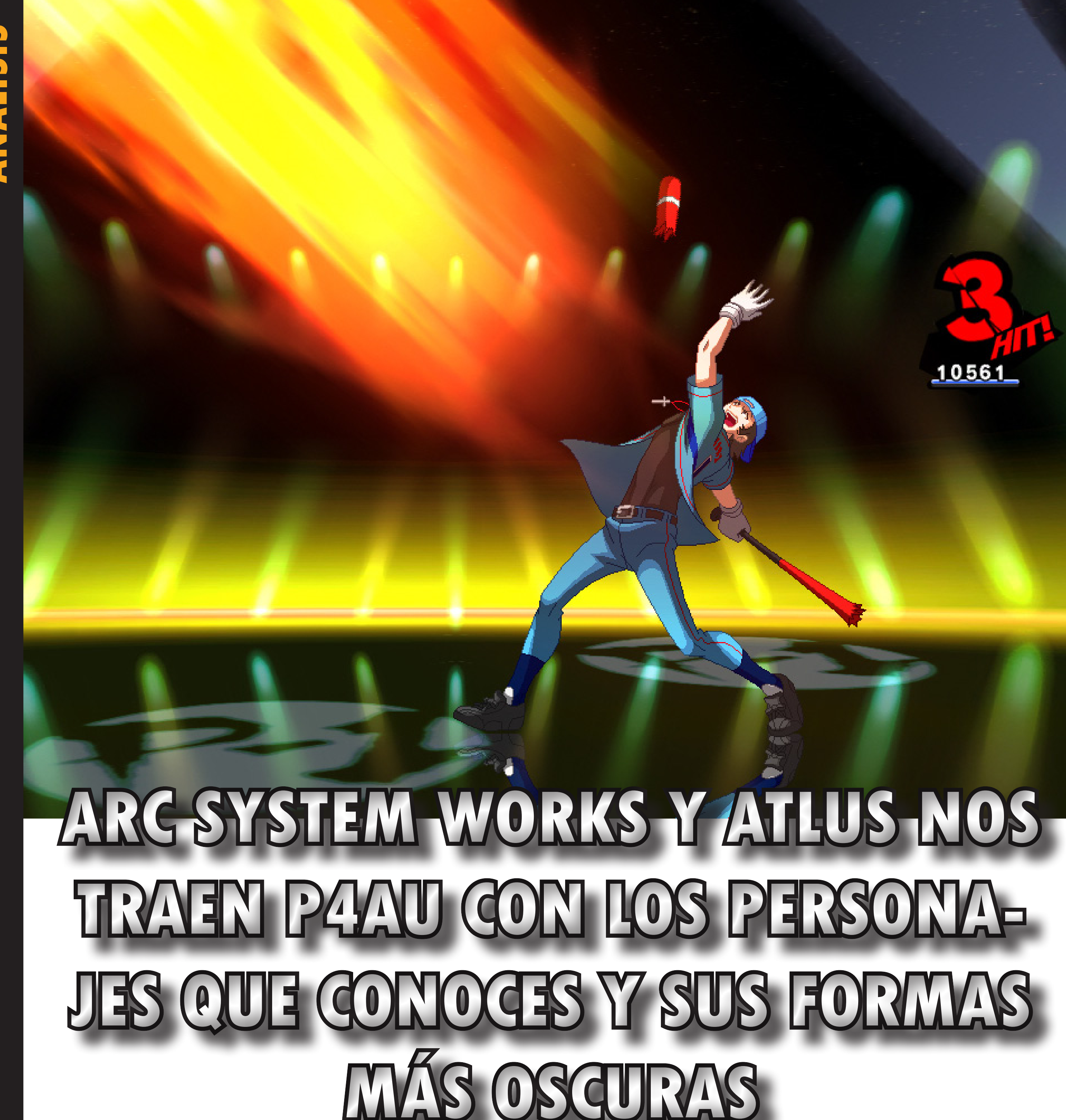
Continua la saga Persona, el RPG nipón por excelencia, en el que viviremos una experiencia anime interactiva totalmente completa siguiendo los patrones habituales

Persona 4: The ultimax Ultra Suplex Hold combina RPG con lucha bidimensional, siguiendo la línea de Persona 4 Arena. Encontraremos tramas relacionadas entre varios de los personajes habituales, especialmente combinando los de Persona 3 y Persona 4 más otros que serán nuevos. Nuestros personajes formarán equipo para competir en el torneo P-1 Climax, en una serie de batallas en las que deben vencer antes de del fin del mundo y descubrir el cerebro que se oculta tras el torneo P-1Climax. Todos los personajes jugables contarán con su propio modo historia individual, con datos reveladores sobre ellos y sobre cómo se involucraron en el torneo P-1 Climax.

Podremos llevar el juego casi de dos modos diferentes, debido a que podre-



mos controlar en el juego a los personajes "shadow" de nuestros protagonistas. Esta nueva inclusión ofrece un nuevo nivel de profundidad de las mecánicas de lucha. Algunos de los personajes que nos encontraremos en el juego serán: Aigis, Kanji Tatsumi, Labrys, Teddie, Yosuke Hanamura, Marie, Mitsuru Kirijo y Yukiko Amagi, así hasta llegar a casi 20 jugadores, tal vez un elenco un poco pobre pero bueno, cada personaje será muy distinto a los anteriores y seguramente para los seguidores de la saga serán suficientes.



ARC SYSTEM WORKS Y ATLUS NOS TRAEN P4AU CON LOS PERSONAJES QUE CONOCES Y SUS FORMAS MÁS OSCURAS

En los modos de juego encontramos el habitual y principal modo historia donde podremos elegir entre los jugadores de Persona 3 o Persona 4, un modo donde practicar, tenemos otro modo arcade que solo será luchar y uno nuevo llamado Arena Dorada o Golden Arena, en el cual podremos ir subiendo de nivel mientras luchamos con otros personajes y también conseguimos habilidades, avanzando por cien 'niveles' distintos. Ya metidos en las luchas, como novedades nos encontramos retoques que son muy interesantes. Añadiendo un nuevo método denominado "S Hold System" en el que realizaremos un ataque especial más o menos potente según el tiempo que estemos apretando el

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS3, 360
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: ATLUS



NOTA 8.4

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX

TRAYECTORIA	9.0		
GRAFICOS	8.5	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.0	TRADUCCION	4.0



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

botón en el mando. Junto a esto dispondremos de "Skill Boost Skill Attacks" que nos permite hacer una ataque potente gastando el 75% de la barra "meter", añadiendo un 25% más de lo habitual. El auto-combo, pilar básico en la saga se mantendrá de modo habitual.

Si nos vamos a las partidas online podemos decir que el juego luce muy bien y además va sin problemas de conexión, algo que es de agradecer. Lo más curiosos y atractivo de este apartado es la forma en que nos llega, ya que estaremos en una sala recreativa donde con nuestro personaje nos movemos para elegir la partida que queremos jugar. Realmente no da nada nuevo al listado que se nos muestra normalmente pero resulta muy atractivo y curioso, y es de agradecer que en sitios como este, que se piensa que no hace falta incluir nada, o que ya está todo claro nos sorprendan con estos detalles.

Desgraciadamente nos encontraremos el juego tal cual en Japón ya que no ha sido traducido con subtítulos ni nada similar, pero para los fanáticos de la saga al menos podrán disfrutarlo en sus consolas sin necesidad de importarlo, problemas de configuración regional, etc.

CONCLUSIÓN

P4A Ultimax es una buena elección si nos gustan los juegos japoneses de lucha. Contamos con 19 personajes que cambian a sus formas más oscuras, un online fluido y varios modos de juego. Además si eres seguidor de la saga P4 no hace falta que te diga que este te falta en tu jugoteca.



BAILA Y JUEGA AL RITMO DE MIKU

SEGA trae a Europa Hatsune Miku: Project DIVA™ F 2nd, secuela del juego musical protagonizado por la cantante virtual más famosa del mundo

Nuestra protagonista es Hatsune Miku, una chica de tan solo 16 años. Ella es la vocaloid, cantante virtual, más famosa del mundo, por lo que cuenta con más de 2 millones de fans en Facebook.

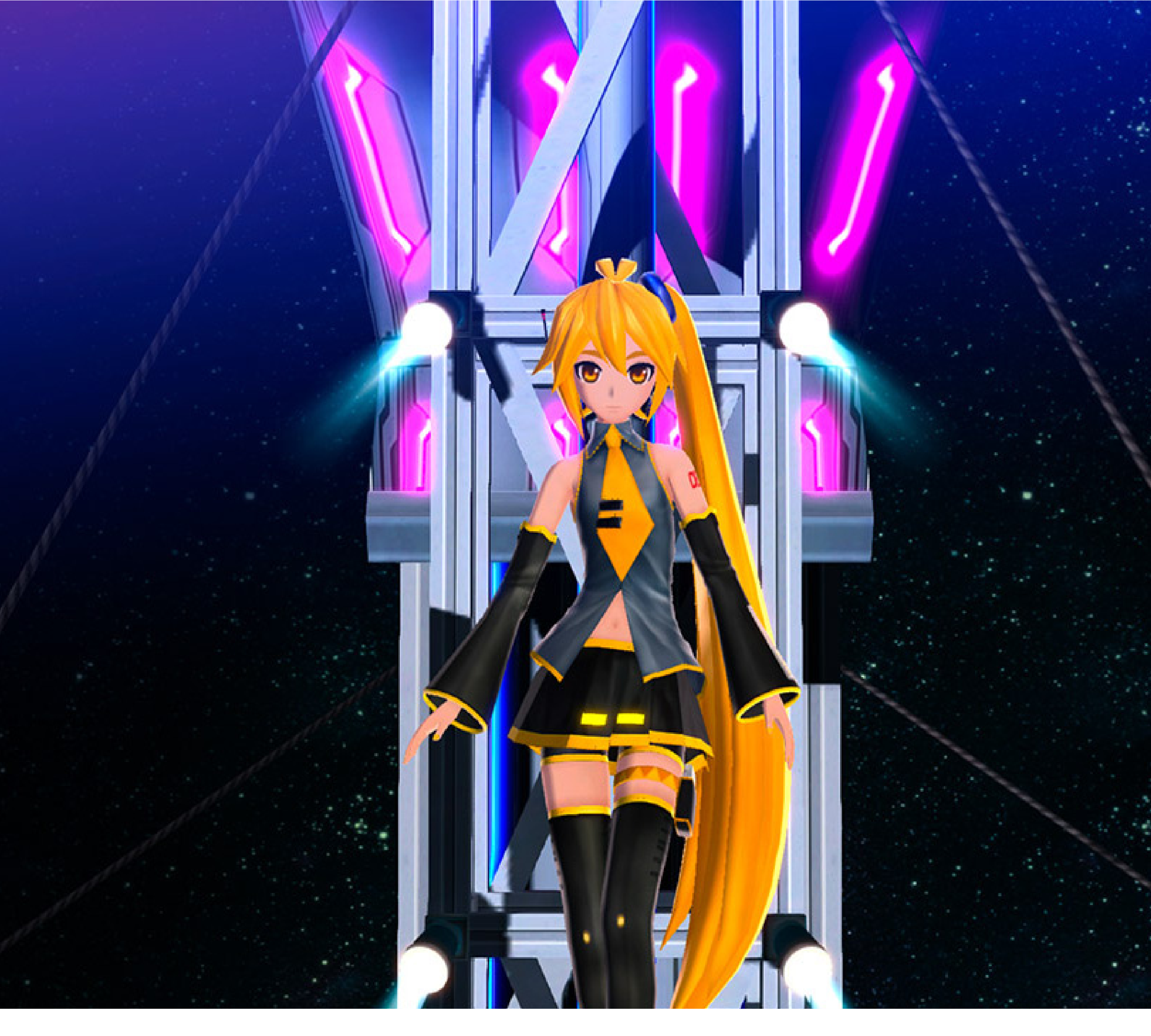
La mecánica no varía del resto de sus juegos. Deberemos ir pulsando los botones que se nos muestren en pantalla al ritmo de la música a la vez que disfrutamos de las canciones de Miku y las demás cantantes. Aunque esta secuela cuenta con controles actualizados y mejoradas mecánicas de juego. En algunos momentos será realmente caótico, hay que decirlo, porque nos irán apareciendo formas de colores que tendremos que elegir justo cuando estén dentro de su hueco pero irán apareciendo en distintos lugares de la pantalla, lo que hará que no sea fácil y que tengamos que estar muy





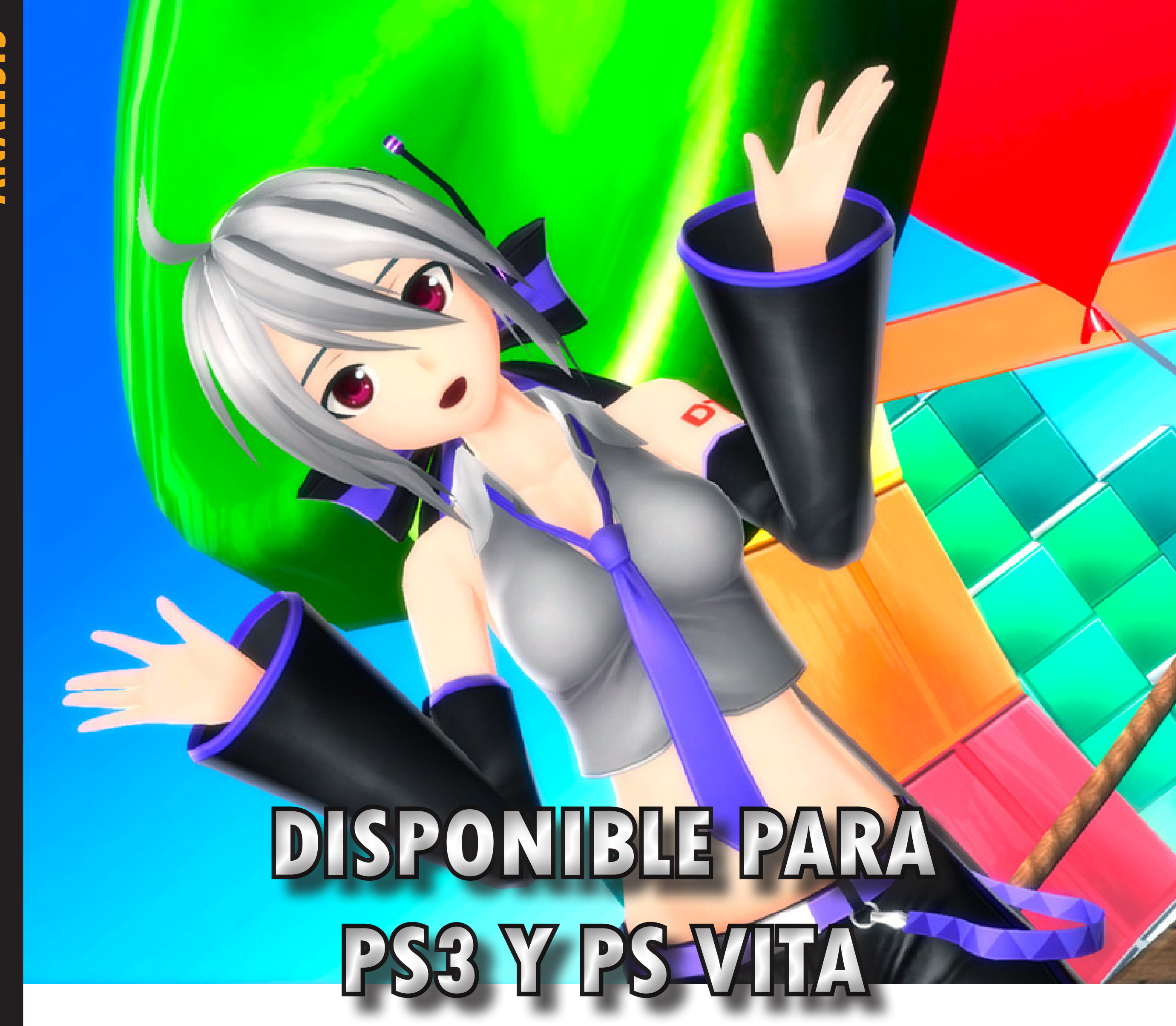
REGRESA A OCCIDENTE CARGADO CANCIONES HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA F 2ND

atentos durante toda la canción. Si no lo hacemos en el momento exacto pero aun así conseguimos seleccionar la figura correcta se nos puntuará también aunque como es de suponer no será la mejor puntuación. Al final de cada canción veremos nuestra puntuación, y si no llegamos a un mínimo establecido no habremos superado la canción. Las distintas puntuaciones que tendremos en cada nota se dividen en: Cool, Good, Safe, Bad y Awful. Hacer muchas



puntuaciones buenas seguidas también es recomendable porque aumentarán el combo realizado. Esto además será un aliciente, y a la vez un necesario para conseguir personajes extras y accesorios.

El juego cuenta con más apartados, como un sitio para asistir a un concierto de Miku donde puedes ir viéndolo desde distintas cámaras, el modo foto para tomar la mejor instantánea de nuestra cantante, y finalmente una sala privada donde poder hacerle regalos a Miku, y poco más como tocarle el pelo. Un completo repertorio de 40 canciones, la mitad extraídas de juegos anteriores y la otra mitad nuevas. De todas formas es probable que para ti sean todas nuevas porque el anterior juego para la PSP solo salió en Japón. Antes de cantar, cuando estamos seleccionando una canción podremos ponernos nuestras propias metas porque tendremos que elegir la dificultad de juego en ese momento, entre las cuales disponemos de: Fácil, Normal, Difícil y Extremo.



DISPONIBLE PARA PS3 Y PS VITA

Os recomiendo que juguéis en algún momento con amigos y que los dejéis tomar el control porque las canciones están muy bonitas de escuchar y de ver los coloridos paisajes y momentos musicales, y mientras estamos jugando es imposible de hacer. Una opción menos divertida es soltar el mando y disfrutar de las canciones pero con la primera opción aprovechamos y que nuestro amigo nos desbloque nuevo contenido.

Contamos con la posibilidad de acceder al editor de canciones que nos presentará multitud de opciones. Pero esto no acaba ahí porque podemos crear nuestras propias obras usando el editor o haciendo uso de canciones que ya tengamos y lo mejor de todo es que podemos compartirlas online para que las escuchen nuestros amigos.

Las canciones están subtituladas en ingles que no es lo que realmente nos gustaría pero ha sido un gran avance, ya que en otras ocasiones solo venían subtituladas en japonés.

Podremos desbloquear trajes y accesorios incluso skins para la interfaz,

GENERO: MUSICAL

PLATAFORMA: PS3, PSVITA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SEGA

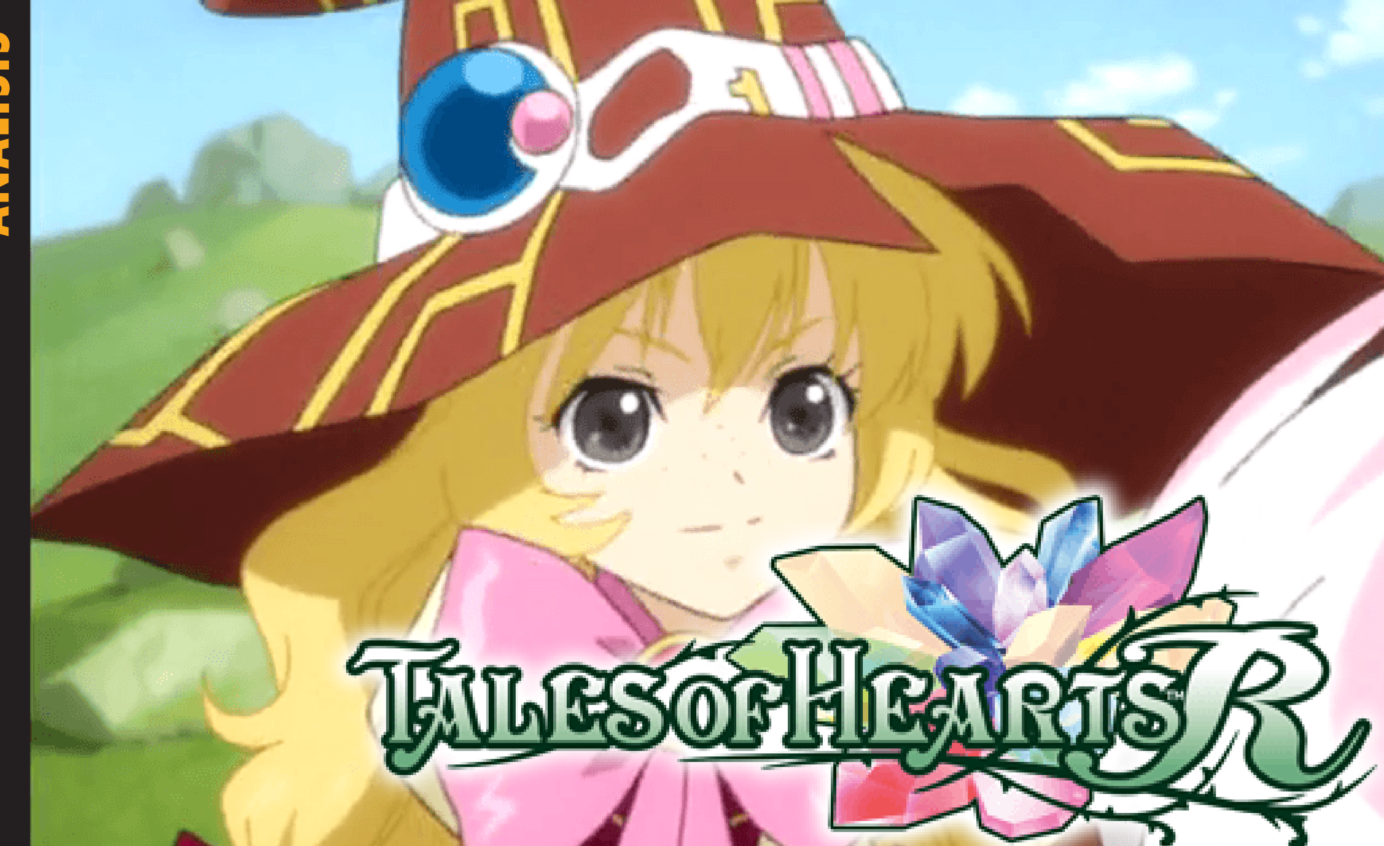


haciendo más propio el juego. Contamos con 170 accesorios para customizar a Hatsune en nuestros videos.

El juego además cuenta con contenido descargable entre lo que podemos comprar el pack Song Club (con la cual iremos recibiendo canciones de Rhythm Game Song que se irán publicando poco a poco hasta completar más de 10) y el Costume Club (más de 45 vestimentas). Si por el contrario, no queréis tener todo el contenido podéis comprar las cosas por separado, aunque todo saldrá un poco más caro al no estar en el pack.

CONCLUSIÓN

Hatsune Miku: Project Diva F 2nd es recomendable para la gente que le gustan los juegos de corte musical. Es un juego alegre y divertido. Podemos entretenernos con sus distintas canciones, ver conciertos en directo de Miku y hasta editar nuestras propias canciones.



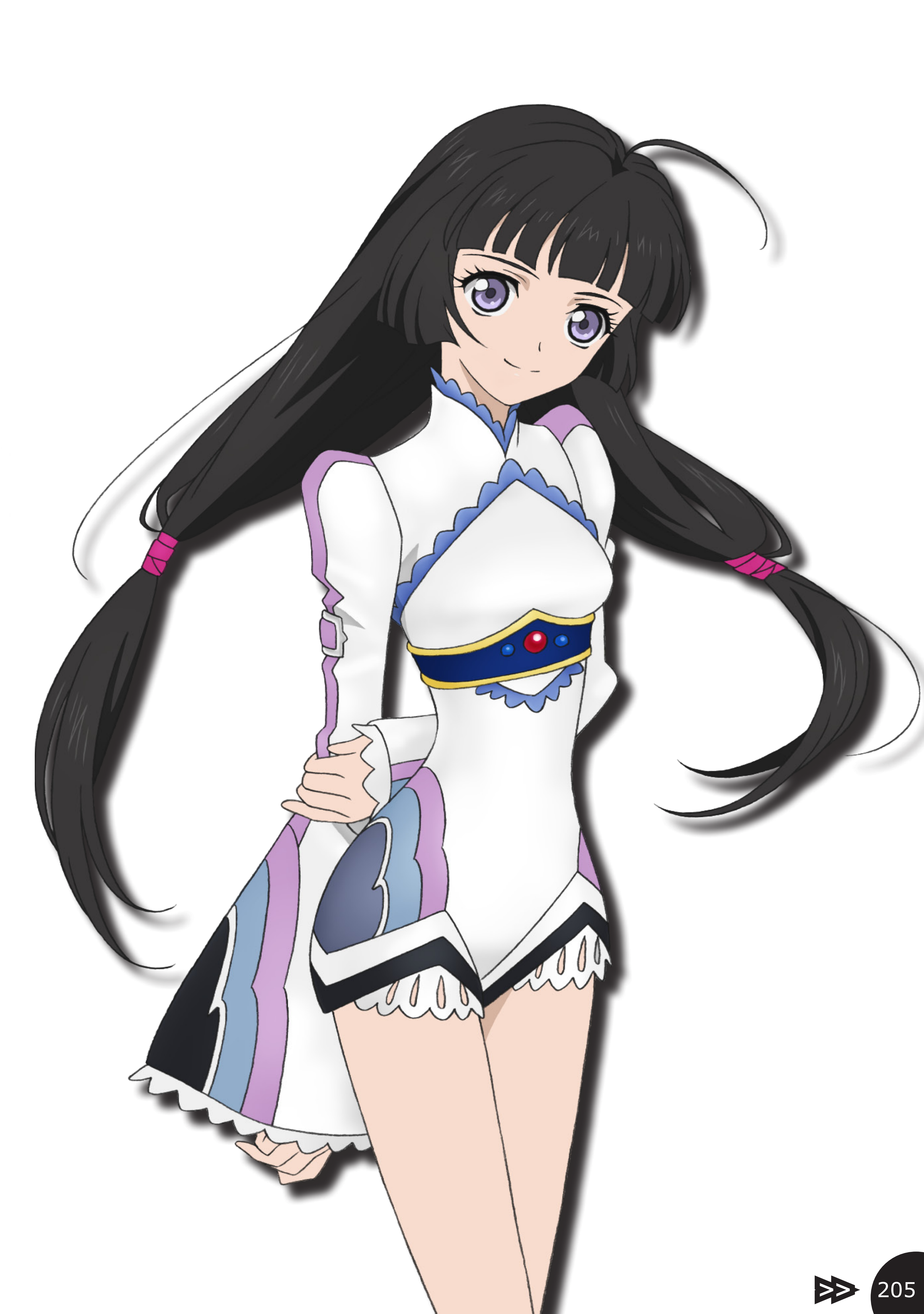
LOS COMBATES SERÁN ALEATORIOS AL MÁS PURO ESTILO FINAL FANTASY

Tales of Heart da el salto de la portátil de Nintendo a la portátil de Sony con una mejora notable tanto en gráficos como en jugabilidad

Todos sabemos que la PSVita no tiene demasiados títulos importantes y se dice que, prácticamente, la han abandonado, pero con el remake de un juego de un estudio tan importante como es el de Tales Studios, hace pensar que los estudios si la tienen en cuenta para sacar buenos juegos.

En este caso Tales Studios ha decidido hacer un remake de Tales of Heart, un título que salió en su día para la Nintendo DS. Hay que decir que la mejora gráfica es bastante importante ya que la potencia de la consola se lo puede permitir.

El juego comienza en un pequeño pueblo donde se encuentra





nuestro protagonista llamado Kor Meteor. Es un joven alegre y con ganas de demostrar de lo que es capaz. Un día se encuentra con una joven que estaba inconsciente en la playa llamada Kohaku Hearts. Ella le pide ayuda para encontrar a su hermano que se perdió cuando los perseguía una bruja malvada.

Este es el inicio de una historia épica llena de combates, de largas conversaciones, de encontronazos con todo tipo de personajes y de un sin fin de aventuras.

Como es característico en la saga, aparecerán muchos personajes que podremos utilizar a lo largo de la aventura y además tendrá una grandísima historia.

La única pega que se le puede achacar a esta historia es que tarda en coger fuerza pero si sois pacientes ve-



réis que la historia va tomando forma poco a poco, según avancéis en la trama, iréis conociendo detalles interesantes sobre el mundo que os rodea.

La historia, como es habitual, la cuentan los personajes. Cada uno con su peculiar punto de vista y humor. Mientras vayamos viajando, aparecerán conversaciones que podréis ver o no, según os apetezca. Os aconsejo ver todas ya que gracias a ellas los enlaces entre los personajes se harán más fuertes y por lo tanto, sus ataques combinados. Además en estas conversaciones tendréis el protagonismo en varia ocasiones pudiendo seleccionar que decir entre, normalmente, dos opciones.

Al ser un remake que además cambia de plataforma, es normal que se produzcan algunos cambios en el juego. Uno de ellos lo veremos nada más salir a campo abierto. No veréis a los monstruos rondando por los alrededores como suele ser habitual, sino que en esta ocasión los combates se producirán de manera aleatoria, al más puro estilo Final Fantasy. Otro de los cambios, es el generoso aumento de las misiones secundarias.



La forma de combatir es muy reconocible de los Tales of. Se trata de Acción en tercera persona donde controlareis a un personaje y, a través de comandos previamente ajustados, podréis controlar en cierta manera lo que hagan vuestros compañeros.

Aunque a tiempo real, durante el combate, gracias al panel táctil delantero de la PSVita, podréis ordenar que el personaje que queráis, haga una acción que le hayáis otorgado anteriormente, me explico, durante el combate aparecen las caras de los personajes que estén luchando, si pulsáis la cara de un personaje, este realizará un ataque. Pasará lo mismo si pulsáis y arrastráis para arriba, derecha o izquierda.

En los Tales of la comida en un punto importante y en esta ocasión no podría ser menos, tendréis un menú donde podréis crear gran variedad de platos que no serán del gusto de todos. Como en la vida real, cada persona tiene unos gustos determinados y aquí pasa lo mismo. Esto es importante porque dependiendo a quien le deis la comida puede daros más o menos

GENERO: JRPG

PLATAFORMA: PSVITA

DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAIMENT

DESARROLLADORA: NAMCO TALES STUDIO



NOTA
8.6

TALES OF HEART R

HISTORIA	8.0	GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.5	JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	8.8		



REALIZADO POR RAUL MARTIN



bonificaciones durante los combates. En la forma de subir de nivel es como en el juego original. Cada nivel que subáis, recibiréis varios puntos que podréis utilizar como queráis, aumentando cualquiera de las cinco ramas que tendréis disponible. Dependiendo como subáis los puntos, tendréis unos ataques u otros así que es importante ver que ataques o habilidades queréis para vuestros personajes según la forma de luchar que tengáis.

CONCLUSIÓN

En definitiva es uno de los títulos indispensables para cualquier usuario de PSVita. Además de ser un gran juego en muchos sentidos, tendremos entretenimiento para rato ya que la duración media es de 40 horas, sin contar las misiones secundarias.



SALVA EL MUNDO EN BATALLAS POR TURNOS CONTRA LA INVASIÓN DE LOS ALIENS CON NUEVOS SOLDADOS, HABILIDADES, MISIONES, ENEMIGOS, Y EL MODO MULTIJUGADOR

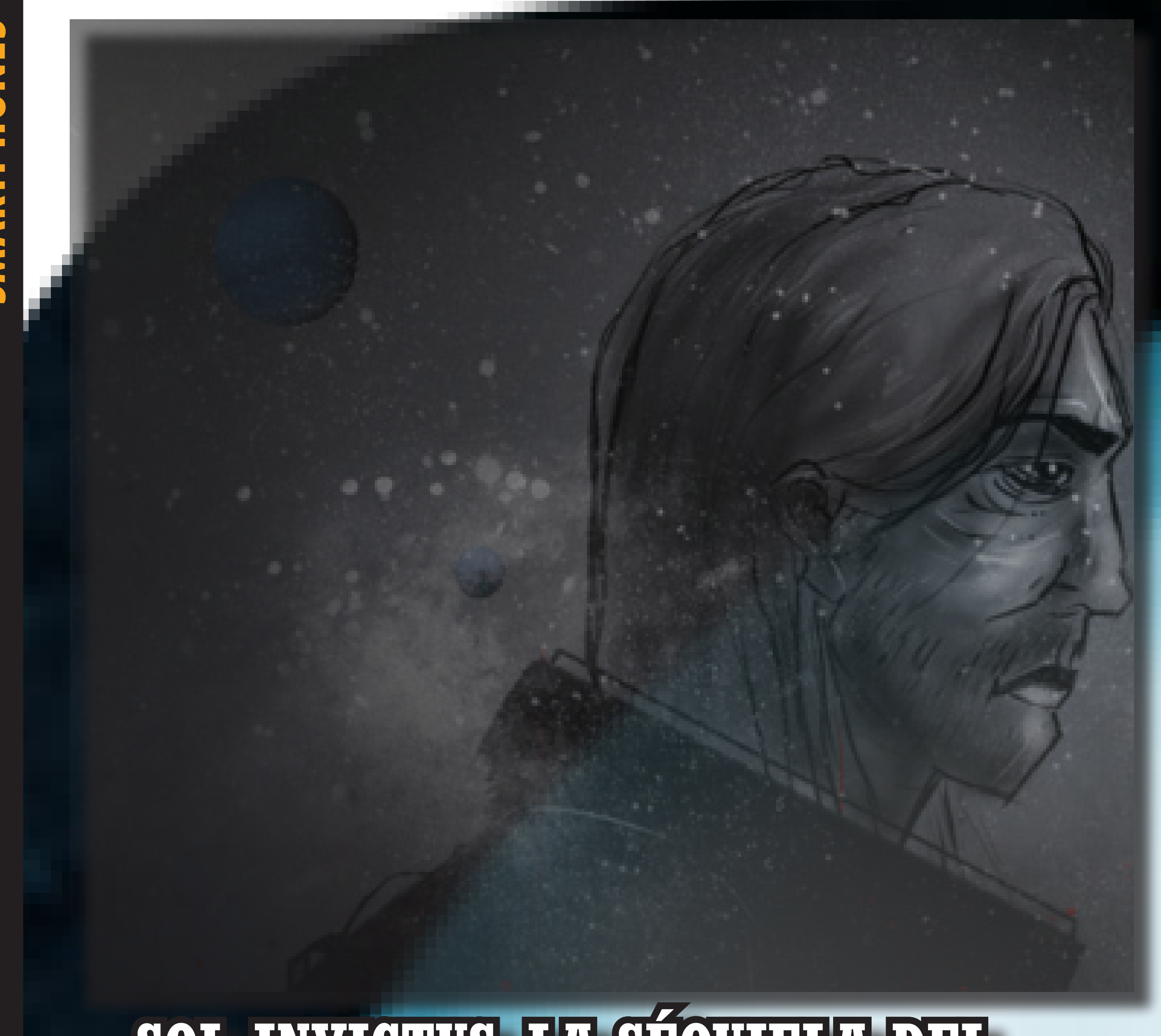
"Proporcionar a los consumidores una verdadera experiencia de juego triple-A a través de un dispositivo móvil o portátil no es una tarea fácil, pero el lanzamiento de XCOM: Enemy Unknown para móvil ha demostrado que es posible", ha declarado Christoph Hartmann, presidente de 2K. "Ahora, con el lanzamiento de XCOM: Enemy Within, 2K es capaz de mostrar nuestro compromiso continuo para proporcionar experiencias básicas de juego de alta calidad para nuestros fans en cualquier plataforma de juego."
XCOM: Enemy Within para dispositivos móviles está disponible por 11,99€ en la App Store, Google Play y Amazon Appstore. Para más información de XCOM: Enemy Within para dispositivos móviles hazte fan en Facebook, sigue a 2K en Twitter y visita la página web oficial http://www.xcom.com

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

GEMS OF WAR

505 GAMES RETA A LOS JUGADORES A DEFENDER LOS REINOS MÁGICOS DE GEMS OF WAR

El nuevo juego de Puzles de los creadores originales de Puzzle Quest, ya está disponible en la App store y en Steam. Este adictivo juego aventura de puzles/RPG/combate por cartas, ofrece a los jugadores batallas no solo con espadas o magia, sino con puzles. Combina las gemas de colores para potenciar tus hechizos, junta calaveras para aplastar a tus rivales. Luego recoge tu botín y crea un imperio poderoso. ¡Un juego divertido, fácil de aprender y lleno de una increíble estrategia! Gems of War se desarrolla en un mundo místico repleto de héroes poderosos, donde tú como jugador deberás completar con éxito cientos de misiones a lo largo de 15 reinos. Comenzarás con un héroe, y conforme avancen recogerás nuevos héroes y lucharan batallas épicas para conquistar el mundo de Krystara. En cada reino conocerás nuevos personajes y te esperan infinidad de misiones y combates. ¿Buscas un desafío mayor? Pues entonces, puede que lo tuyo sean los combates Jugador contra Jugador. Enfréntate a otros jugadores en cada reino, conviértete en el campeón y defiende tu título ante las hordas de criaturas que te atacarán. ¡Incluso puedes unirte a un gremio y luchar junto a tus amigos! ¡Disfruta de esta aventura medieval solo o con tus amigos!



SOL INVICTUS, LA SÉQUIELA DEL PREMIADO LIBROJUEGO DE CIENCIA FICCIÓN HEAVY METAL THUNDER YA ESTÁ CASI AQUÍ

Heavy Metal Thunder pone a sus lectores en el centro de una lucha interestelar contra los invasores alienígenas, requiriendo opciones inmensamente difíciles y emocionantes que hacer a medida la narración crece y se expande. En Sol Invictus, Cromulus se entera de que no todos los humanos están dispuestos a tomar la clase de riesgos a los que él esta dispuesto. Y mientras que él tiene tolerancia cero para el pacifismo, lo que la Legión hace con sus reclutas más suaves puede ser demasiado incluso para él ...

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

CALL OF DUTY HEROES

LOS HÉROES DE CALL OF DUTY YA DISPONIBLES EN MÓVIL Y TABLET

Por primera vez, los jugadores podrán reclutar a algunos de los personajes más legendarios de los consagrados universos Modern Warfare y Black Ops II en un nueva experiencia móvil, Call of Duty: Heroes. Ya disponible para su descarga en App Store y Windows Store, Call of Duty: Heroes es un juego gratuito de estrategia y combate en 3D, que permite disfrutar de una nueva forma de jugar a Call of Duty en smartphones y tablets. Los usuarios podrán personalizar y entrenar fuerzas de élite, incluyendo a estos icónicos héroes y muchos otros de la popular saga, para combatir a los enemigos en feroces batallas móviles con amigos y otros jugadores. En Call of Duty: Heroes los jugadores toman el mando de un pequeño puesto de avanzada para convertirlo en una base impenetrable, utilizando un gran número de opciones de armamento y equipamiento, incluyendo armas de guardián, torretas SAM, minas y más de 30 estructuras actualizables. Pueden dirigir y subir el nivel de cinco héroes legendarios de Call of Duty, entre los que se encuentran el Capitán John Price y el Sargento John "Soap" MacTavish de la serie Modern Warfare, el miembro del JSOC, Mike Harper, de Black Ops II y muchos más. Llevarlos a la batalla y dar rienda suelta a killstreaks épicas, incluyendo los UAV, paquetes de ayuda, ataques aéreos, helicópteros con artillería aérea, así como una experiencia táctica única para cada uno. Tendrán acceso a un amplio rango de la aclamada infantería y drones de Call of Duty, incluyendo Juggernauts, Dragonfires y CLAWs. También podrán formar un equipo con sus amigos para crear alianzas, donar tropas y acabar con los enemigos, ganando así recompensas en el juego.



DEVILISHGAMES LANZA POLICE CARS PARKING PARA MÓVILES

Desarrollado con tecnología Unity3D, Police Cars Parking es un simulador de coches en 3d donde el objetivo será aparcar todo el parque móvil de la policía (incluidos furgones de los SWAT) en el aparcamiento de la comisaría. Está dotado con dos modos de control, botones de dirección o acelerómetro (inclinación del dispositivo) y... si no te apetece aparcar, siempre puedes revivir el espíritu del 15M y volcar algún que otro coche de "la pasma"!!! ;)

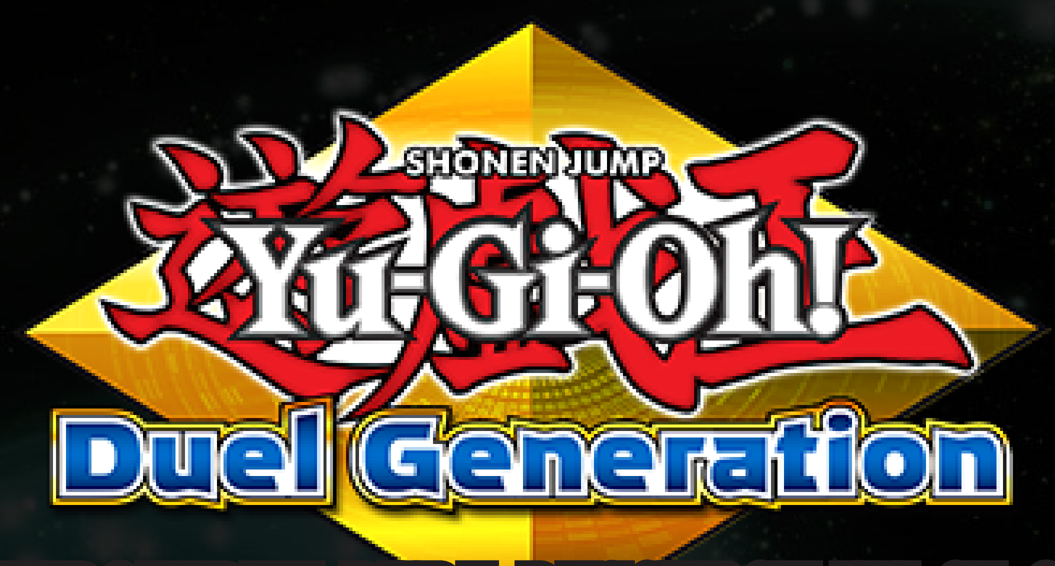
Police Cars Parking existía en su versión web y, siguiendo el mismo camino que Shopping Mall Parking, está disponible en AppStore, Google Play y Amazon AppStore para dispositivos móviles.

Descargar para iOS

Descargar para Android

Descargar para Amazon AppStore

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



DISPONIBLE PARA DESCARGA YU-GI-OH! DUEL GENERATION PARA IOS Y ANDROID

Se trata de un juego de descarga gratuita y una perfecta réplica del juego de cartas coleccionables dando la oportunidad a los usuarios de todo el mundo de ejercitar sus habilidades de duelo contra los oponentes. El juego de cartas coleccionables Yu-Gi-Oh! cuenta con un amplio reconocimiento por sus componentes sociales ya que los duelistas deben competir en torneos locales e internacionales. Este nuevo juego para IOS y Android permite por tanto a los jugadores usar las cartas tal y como lo harían en el juego coleccionable y funciona como un perfecto acompañamiento. Yu-Gi-Oh! DUEL GENERATION cuenta con 6.000 cartas para coleccionar que se ampliarán en los próximos meses. Los jugadores pueden hacerse con una baraja potente con monstruos, hechizos y trampas para ser capaces de superar cualquier reto. Admite las opciones de juego online y offline y KONAMI ha preparado una serie de retos semanales donde los usuarios tendrán que enfrentarse a oponentes cada vez más complicados de vencer con el objetivo de ganar cartas fuertes para su baraja. Esta aplicación gratuita funciona como una introducción perfecta para los recién iniciados en el mundo Yu-Gi-Oh! y cuenta con un modo tutorial en el que los usuarios pueden familiarizarse con sus cartas y personajes. El juego está disponible en inglés, español, francés, italiano y alemán con traducción automática durante el duelo. Más información en: http://duelgeneration.konami.com/

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



G5 LANZA UN NUEVO VIAJE MAHJONG EN IPAD

Embárcate en un viaje mágico a través de Asia en esta adictiva aventura Mahjong. Disfruta una nueva partida de Mahjong Shanghai mientras ayudas a una niña y su abuelo a atravesar China, India y Japón en busca de sus padres perdidos. Ábrete camino emparejando azulejos para desmantelar cientos de diseños. Consigue logros tomando ventajas innovadoras como "barajar", que te permite salir de una situación difícil, o "petardo", una herramienta para volar varios pares de fichas. Visita a la Ciudad Prohibida, el Templo de Virupaksha, el Taj Mahal y el famoso Monte Fuji a medida que cumples misiones desafiantes y ganas estrellas de oro por completar los niveles tan rápido como puedas!

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



FINAL FANTASY VI YA DISPONIBLE EN LA APPSTORE DE AMAZON

FINAL FANTASY VI salió a la venta para la Super Nintendo en 1994 y ahora se han recreado meticulosamente los gráficos del juego para llevar este mundo a los dispositivos móviles por primera vez. Kazuko Shibuya, uno de los diseñadores gráficos involucrados en la serie FINAL FANTASY desde el comienzo, ha trabajado personalmente en los protagonistas y ha supervisado la recreación de los gráficos del juego.

FINAL FANTASY VI presenta unos controles intuitivos con los que se consigue mayor fluidez en pantallas táctiles. Se ha prestado especial atención a la interfaz de combate, que se ha revisado por completo de cara a su uso en teléfonos móviles. Este lanzamiento incluye las nuevas magicitas y los sucesos que se introdujeron en la reedición de 2006 para Game Boy Advance. Además, algunos sucesos se han optimizado para ser jugados con controles táctiles intuitivos. ¿Te has atascado? Mog ayudará a los jugadores en apuros y les dirá qué deben hacer para avanzar. Gracias a la función álbum también será posible revisar la historia del juego para no perderse ningún detalle.



YA HA LLEGADO LA NAVIDAD A THE SIMPSONS: TAPPED OUT

¡Santa Claus está en apuros y las fiestas corren peligro en The Simpsons: Tapped Out! Salva esta época del año en Springfield con su última actualización. Reúne regalos y supera los retos élficos para descubrir el verdadero significado de las fiestas... ¡los premios! ¡Disfruta de nuevos personajes, edificios, decoraciones y más cosas en su actualización festiva! Descarga The Simpsons: Tapped Out en App Store , Google Play, y Amazon Appstore.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



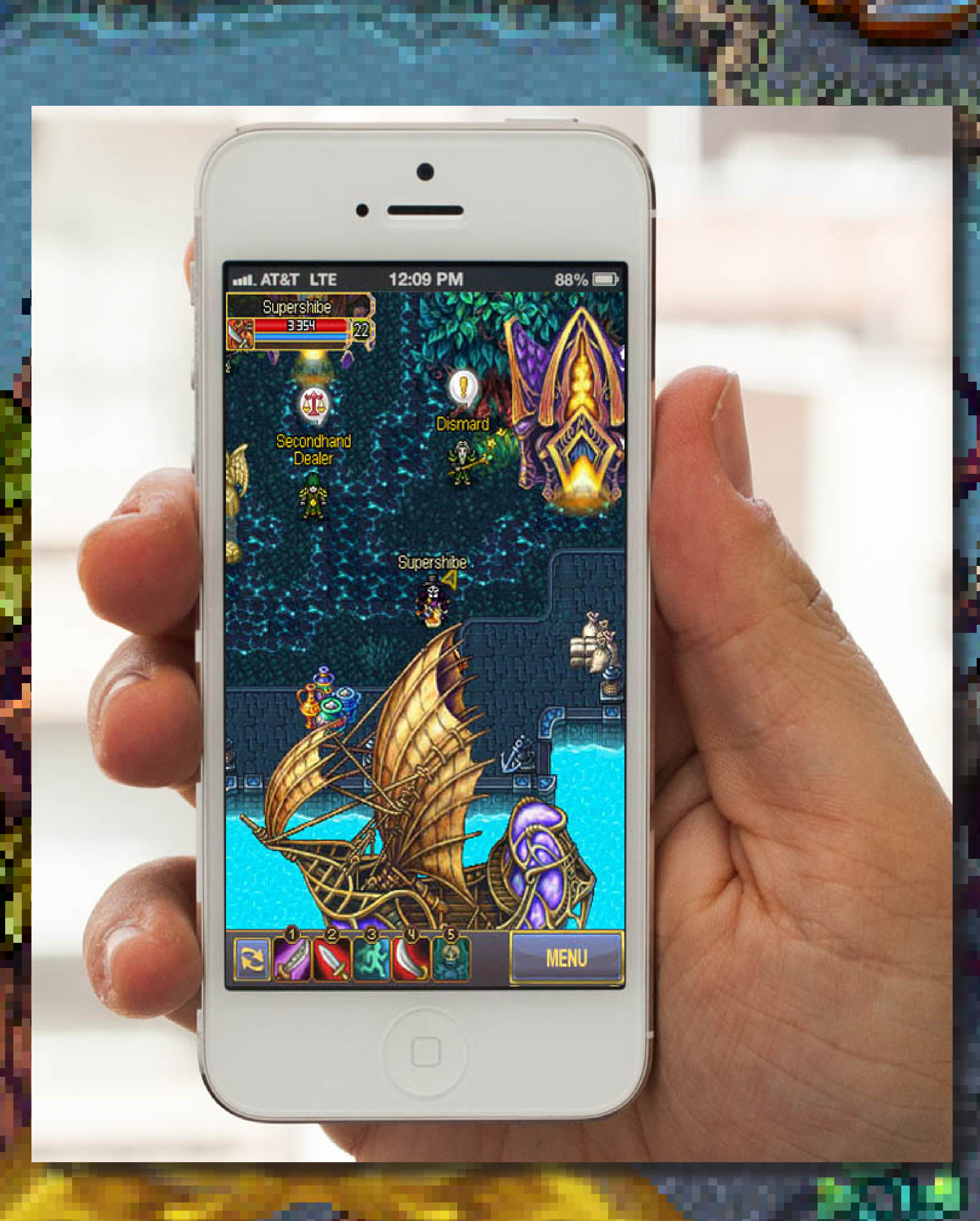


DRAGON QUEST III: THE SEEDS OF SALVATION DISPONIBLE PARA MÓVILES IOS Y ANDROID

SQUARE ENIX ha anunciado que DRAGON QUEST III: The Seeds of Salvation, la esperadísima tercera entrega de la serie DRAGON QUEST, ya se encuentra disponible para dispositivos móviles iOS y Android. El juego completo puede adquirirse por 8,99 € y no requiere descargas adicionales.

DRAGON QUEST III: The Seeds of Salvation, uno de los títulos más aclamados y más vendidos de la serie, es el capítulo final de la trilogía de Erdrick, que ahora está disponible al completo para móviles. Los controles simples e intuitivos del juego se han adaptado para funcionar a la perfección con las pantallas táctiles y el diseño vertical de los dispositivos móviles modernos. Además, la posición del mando de dirección puede cambiarse para jugar usando una o dos manos. Más información sobre DRAGON QUEST III: The Seeds of Salvation en la nota de prensa adjunta y en la web oficial: http://www.jp.squareenix.com/dqsp/dq3/en/

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



WARSPEAR ONLINE ALCANZA 5.5 MILLONES DE USUARIOS Y DESVELA UNA NUEVA INFOGRAFÍA

Boyan

Un mes tras el lanzamiento de la versión 4.0 "Misterios de Ayvoldil" en España, desvela interesantes datos sobre su base de usuarios. Warspear Online es un videojuego de rol online multijugador cuya principal característica es su capacidad multiplataforma: es el único videojuego del mundo capaz de jugarse sobre más de 6 plataformas (Android, iOS, Windows Phone 8, Symbian, Windows Mobile, PC y Linux) diferentes compartiendo un mismo servidor. Es el único videojuego capaz de enfrentar a los jugadores de las plataformas más populares. AIGRIND desvela hoy una nueva infografía actualizada que desvela el comportamiento de los juegos y los hitos alcanzados en el videojuego. Estos son algunos de los datos más interesantes: Warspear Online la misma población que un país como Dinamarca o Noruega Está disponible en 215 países 6.000 nuevos jugadores llegan al juego diariamente El 63,5% juegan desde una plataforma Android Se han creado 8,5 millones de personajes Se han producido 1,5 millones de intercambios entre los jugadores 29.000 transacciones se producen a diario El título llegó en español el pasado mes de noviembre con nuevo contenido; nuevas aventuras en Holiday Island, que ofrecen tesoros, nuevas habilidades, tareas, batallas contra otros jugadores, y el Circo del Horror de Sam Hain, donde el jugador tendrá que luchar para conseguir sus valiosos tesoros. En las profundidades de Holiday Island podrá encontrar un botín único: nuevas armas, accesorios, objetos, y preciosos items



505 GAMES ANUNCIA HOY QUE SANTA CLAUS NOS TRAE LA MAYOR ACTUALIZACIÓN HASTA EL MOMENTO PARA TERRARIA, LA AVENTURA ACCIÓN SANDBOX FAVORITA DE LOS FANS

El lanzamiento del 1.2 y la actualización Navideña para las versiones de móviles llega a tiempo para las vacaciones de Navidad con un contenido extra tres veces

mayor que el juego original de móvil incluyendo algunas de las nuevas características y juego ya lanzado para PC y consolas.
Esta actualización incluye:

Más de 1000 ítems- armas, ítems fabricados, bloques y ¡más!
Más de 100 enemigos
4 jefes finales, 15 nuevas mascotas, 8 personajes no jugadores nuevos
Más eventos, nueva música y tiempo atmosférico que va cambiando!
Muchos ítems a descubrir hasta 999
¡Mayores baúles!
Toneladas de mejoras
¡Demasiadas para enumerarlas!
Esta gigantesca actualización incluye también un pack navideño disponible solamente por tiempo limitado. Incluye

¡Un traje complete de Papa Noel!
Elfo, una nueva mascota por navidad
¡Combate con enemigos que dejan tras de sí regalos de navidad!

Ambas actualizaciones 1.2 y el pack navideño son gratuitas y están disponibles para los dispositivos de iOS y Android. Para Windows Phone llegará en las próximas semanas. Para aquellos que comiencen por primera vez, Terraria, el juego se puede descargar por 3.80€ en todas las páginas de aplicaciones.

http://bit.ly/TerrariaAppStore

http://bit.ly/TerrariaGooglePlay

http://bit.ly/TerrariaAmazonAppstore

http://bit.ly/TerrariaWindowsPhoneStore

ALLGAME

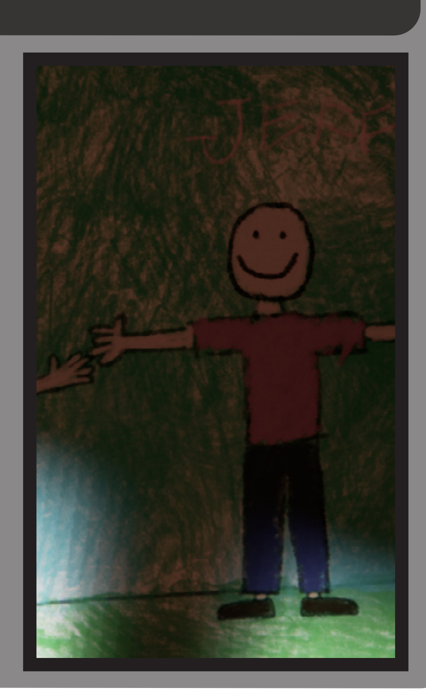
CAIN, UN THRILLER EN PRIMERA PERSONA DESARROLLADO EN UNREAL ENGINE 4

El pasado 4 de diciembre se presentó oficialmente CAIN en La Feria de Muestras de A Coruña, un juego en primera persona desarrollado para plataformas de nueva generación. Con motivo de su presentación Gazpacho Games ha publicado el primer tráiler de CAIN que podéis ver aquí. Eres Jeff Joyce, un matemático nacido y criado en las pantanosas tierras de Mount Lebanon; un pequeño pueblo situado al norte Luisiana. Se trata de un room escape donde el jugador tendrá que descubrir todos los secretos ocultos para conocer la verdad. CAIN está formado por un cóctel donde se combinan algunos ingredientes de la novela negra y la aventura gráfica clásica. El título cuenta con diversos escenarios en 3D inspirados en el mobiliario del Estilo Internacional.

Web oficial de CAIN: http://cain.gazpachogames.com/







THE COMICS LEVEL, LA NUEVA GENERACIÓN DE CÓMICS DIGITALES

The Comics Level es una nueva plataforma que juega un papel importante en la renovación de nuestra percepción en la lectura de cómics. Desde Ilion Animation Studios, creadores de la película "Planet 51" (2009) y desarrolladores de "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo" (Javier Fesser, Zeta Cinema. 2014), llega la mejor experiencia interactiva que deriva de la lectura de historietas en un móvil o en una tablet. En The Comics Level puedes encontrar contenido 100% nuevo y exclusivo no publicado anteriormente de autores tan renombrados como Juan Díaz Canales, ganador del premio Eisner en la Comic Con de San Diego en 2013 y del Premio Nacional del Cómic (2014), escritor de la exitosa novela gráfica Blacksad; y Teresa Valero, autora veterana que ha trabajado en series animadas como El Show de la Pantera Rosa, Corto Maltés o la película de animación Asterix y los Vikingos.



ANUNCIADO LEGO NINJAGO: LA SOMBRA DE RONIN



Para celebrar el Día Internacional del Ninja, Warner Bros. Interactive Entertainment, TT Games y LEGO Group han anunciado un nuevo título de la franquicia LEGO Ninjago, LEGO Ninjago: La Sombra de Ronin, que llegará para Nintendo 3DS y PlayStation Vita en primavera de 2015. Desarrollado por TT Fusion, una subsidiaria de TT Games, el último juego de LEGO ofrecerá una nueva historia basada en la serie de televisión LEGO Ninjago: Maestros del Spinjitzu.

Hay una nueva amenaza en Ninjago, y su nombre es Ronin. Con la ayuda de samuráis oscuros, Ronin ha robado las memorias de los Ninjas utilizando una antigua arma llamada Obsidian Glaive. Los ninjas han olvidado como

utilizar sus poderes más elementales, y los jugadores deberán ayudarles a encontrar sus armas Obisidian, recobrar sus recuerdos y recuperar sus poderes antes de que Ronin lleve a cabo sus planes y libere el mal en Ninjago.

En LEGO Ninjago: La Sombra de Ronin los jugadores combatirán el mal en algunas de las más icónicas localizaciones de la serie de televisión, como el Templo de Hielo, Toxic Bogs y una misteriosa isla, así como la montaña de Spinjago, donde los ninjas entrenan con el Gran Sensei Dareth y Sensei Wu. Utilizando sus habilidades Spinjitzu, los jugadores podrán liberar sus poderes elementales para acabar con sus enemigos y resolver un gran número de retos. Incluso podrán formar equipo y crear construcciones multi-elementales utilizando el Tornado de Creación.



KOEI TECMO DESVELA LOS NUEVOS CONTENIDOS DE ATELIER SHALLIE: ALCHEMISTS OF THE DUSK SEA

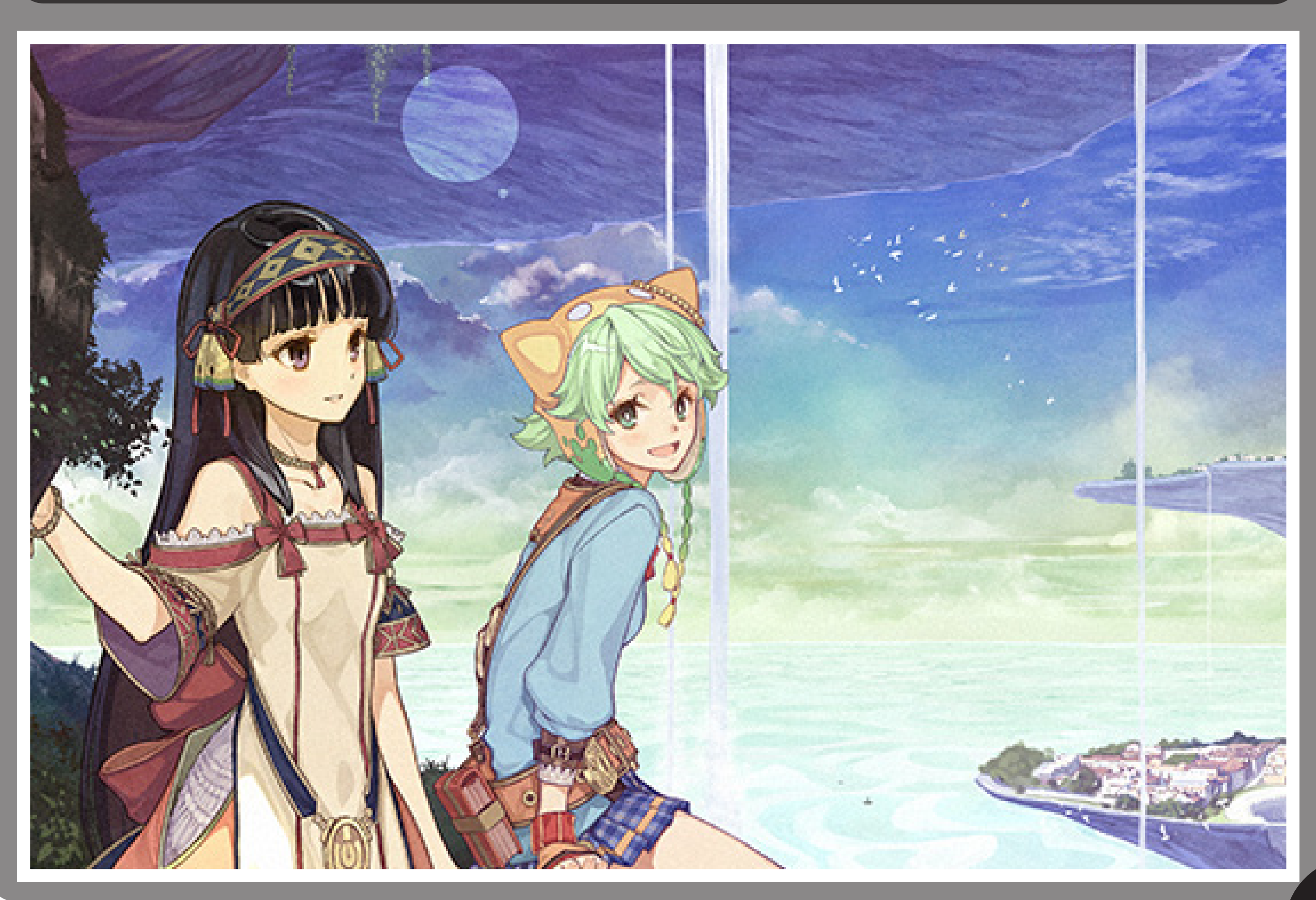


Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea cierra la trilogía Atelier Dusk compuesta por las anteriores entregas 'Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk' y 'Atelier Escha and Logy: Alchemists of the Dusk Sky'. La trilogía Dusk está ambientada en un telón de fondo de un mundo que lentamente se está acercando a su fin; un mundo en el crepúsculo de su existencia.

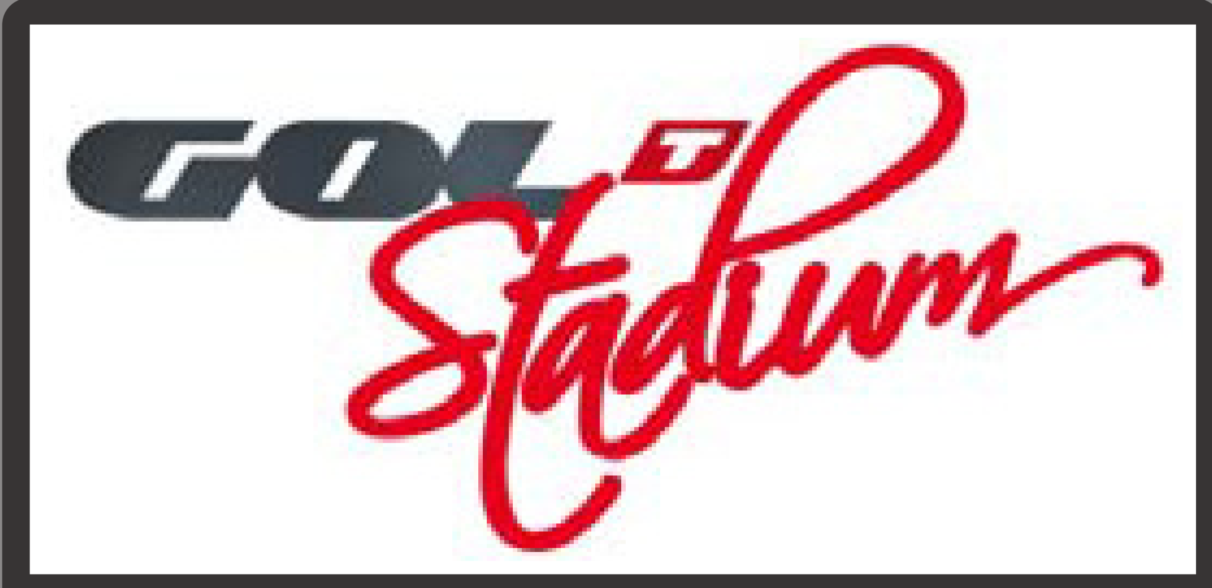
Al igual que en 'Escha and Logy', en Atelier Shallie los jugadores pueden escoger a uno de los personajes principales: ya sea a la comedida Shallistera, hija de un líder tribal que se embarca en un viaje para encontrar para su padre enfermo, o la enérgica Shallotte, que ha estado luchando por el éxito de su tienda de alquimia tras heredarla de su padre. Aunque sus personalidades y apariencia son diametralmente opuestas, ambas comparten el apodo de "Shallie" y muestran las razones por las que emprenden

sus aventuras— el Sistema de personajes principales duales ha sido mejorado con historias separadas y múltiples finales para Shallistera y Shallotte.

Se han incorporado características desarrolladas a partir de los comentarios recibidos por la comunidad de jugadores, relativos a las entregas previas de la serie Dusk. Como resultado, el juego ahora cuenta con un Sistema de Entornos, que se adapta a las acciones del jugador. El material recogido a través de una misma fuente ahora se puede agotar y, a cambio, volverse escaso y más cara su adquisición en la tienda. El sistema también adapta automáticamente la dificultad para responder a las necesidades de los recién llegados, con la posibilidad de un estilo de juego más avanzado para los usuarios más acostumbrados a la franquicia.



WII U METE GOL



Gracias a un acuerdo entre Nintendo y Gol Televisión, los usuarios del canal de fútbol más completo del mercado ya pueden disfrutar de una ventana adicional y en HD a los contenidos de Gol Stadium, la plataforma online del canal de TDT Premium, mientras que los usuarios de la consola doméstica de última generación de Nintendo pueden optar por usar su Wii U, además de para jugar o navegar por internet, para ver el fútbol.

La Liga BBVA, la Copa del Rey, la UEFA Europa League y una selección del mejor fútbol internacional (Premier League, Copa Libertadores, Copa Brasil, Copa Alemana, Copa Holandesa, etc.), son los platos fuertes de Gol Stadium, que emite el canal de TV Gol Televisión las 24 horas del día en directo, así como partidos adicionales de las competiciones de las que Gol Televisión tiene derechos y contenidos del canal en Video On Demand.

La nueva aplicación se preinstalará de forma automática en las consolas Wii U que ya estén conectadas a

Internet, en forma de un icono en el menú principal. Una vez instalada, los usuarios de la consola podrán acceder a todo el contenido gratuito de Gol Stadium desde la pantalla del televisor y desde el Wii U GamePad. El contenido gratuito incluye: programas (Especiales, Partidos para la historia, Planeta Axel), calendario y clasificación. Para poder acceder al contenido de suscripción, que incluye Gol Live (fútbol en directo de las principales competiciones) y otros directos, lógicamente, deberán haberse hecho socios de Gol Televisión.



THE GAME KITCHEN PRESENTA "THE PLAYWRIGHT" 1º EPISODIO DE LA 2ª TEMPORADA DE "THE LAST DOOR"



Adicionalmente al lanzamiento de "The Playwright" (El Dramaturgo), el estudio sevillano anuncia también que el cuarto capítulo (Ancient Shadows) ya está disponible para ser jugado gratuitamente en la página web de "The Last Door".

The Last Door es una aventura gráfica de terror episódica en formato "point-and-click" que destaca por sus gráficos de estética pixel-art y por una narrativa encuadrada en el universo literario de autores como Poe o Lovecraft.

Este nuevo y quinto capítulo titulado "The Playwright", se presenta como la primera entrega de la segunda

temporada y abre un nuevo ciclo a nivel narrativo en la trama. Con esta nueva entrega, vuelven los intrigantes y terroríficos misterios que caracterizan a la saga, además de introducir nuevos personajes y muchas mejoras técnicas.

En “The Playwright”, la estremecedora historia sigue su camino dando continuación a la trama que pudimos disfrutar durante la primera temporada y nos presenta al Doctor Wakefield (el terapeuta de Devitt) regresando a Londres tras la pista del paradero de Jeremiah, en donde se enfrentará a escalofriantes personajes así como a nuevos y misteriosos lugares.



EL ACLAMADO JUEGO DE CARTAS ONLINE GRATUITO DE BLIZZARD ENTERTAINMENT YA ESTÁ DISPONIBLE EN LA TIENDA GOOGLE PLAY Y EN LA TIENDA APPS DE AMAZON PARA ANDROID

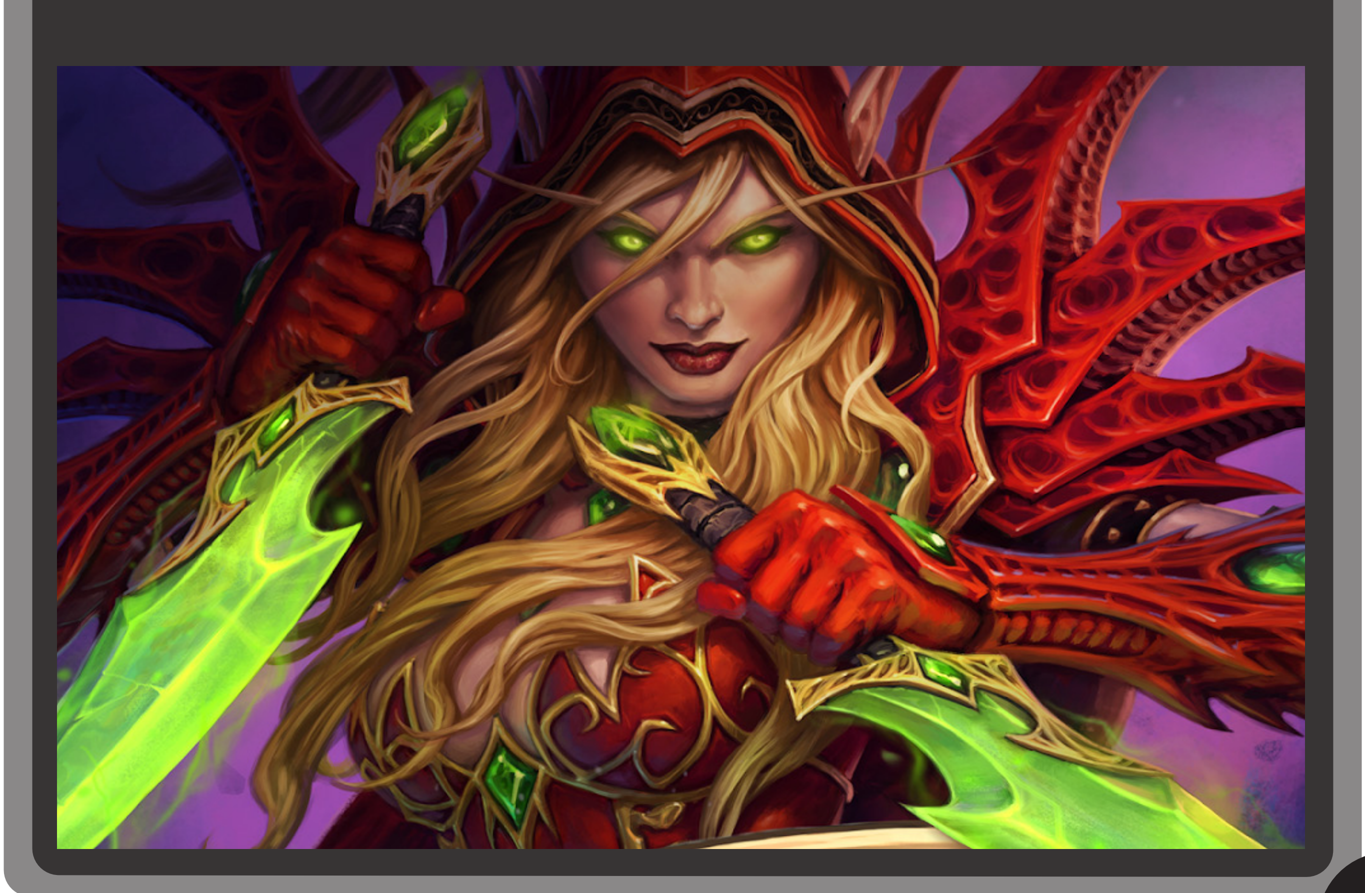


Blizzard Entertainment invita a todos los jugadores de Android a participar en un amistoso duelo junto al fuego: ¡Hearthstone: Heroes of Warcraft ya está disponible en todo el mundo para las tablets Android! Los jugadores pueden descargar el juego de forma gratuita en la tienda Google Play y en la Tienda Apps de Amazon para Android, y empezar a lanzar hechizos, invocar esbirros y batirse en duelo.

Los jugadores de Hearthstone en las tablets Android

tendrán acceso a todas las excitantes características y al contenido disponible en las versiones del juego para Windows, Mac y iPad, incluyendo la reciente expansión Goblins vs. Gnomos, que añade más de 120 cartas nuevas y un nuevo tipo de esbirro: los robots. Los jugadores pueden adquirir sobres de cartas de Goblins vs. Gnomos en la tienda del juego usando oro o dinero real, obtenerlas como recompensa de la Arena o creándolas con polvo Arcano.

Para celebrar el lanzamiento en Android y ayudar a los jugadores a comenzar su colección de cartas, todos los jugadores que comiencen una partida en cualquier modo en su tablet Android recibirán un sobre de cartas clásico de la colección original de Hearthstone.

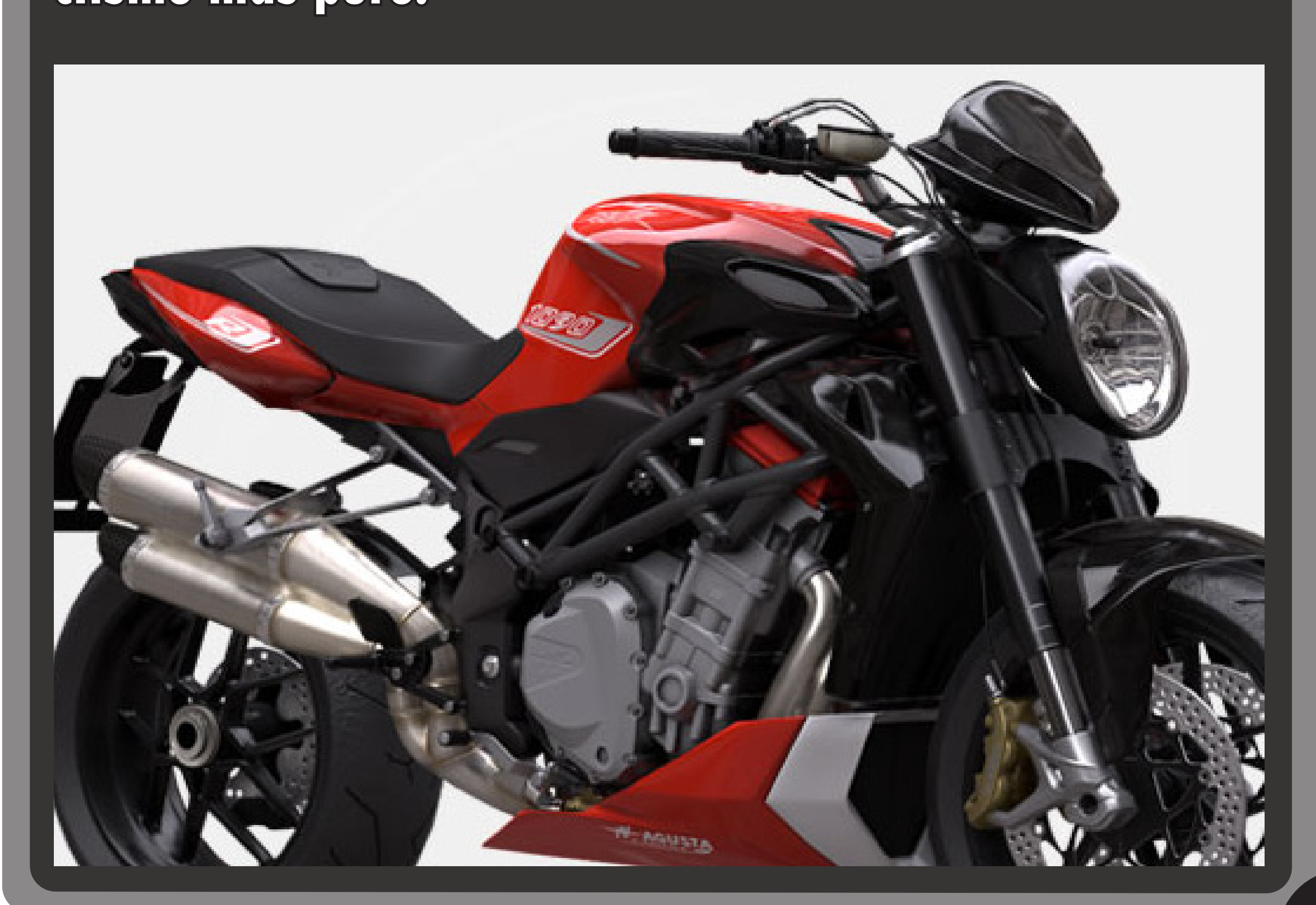


LA MV AGUSTA BRUTALE 1090 R LLEGA A RIDE TRAS SU GRAN ÉXITO EN EL EICMA MOTORCYCLE SHOW DE MILÁN



Milestone, la desarrolladora de videojuegos para consolas y PC más importante de Italia, así como una empresa líder en el desarrollo de videojuegos de motociclismo, ha revelado el quinto tráiler de RIDE, en el que se anuncia la inclusión de una nueva moto Naked en RIDE. La MV Agusta Brutale 1090 R será otra de las motos que se podrán pilotar en RIDE, la primera licencia propia de Milestone, que se lanzará en primavera de 2015 para Xbox One, Xbox 360, Windows PC, Steam, PlayStation 3 y PlayStation 4

Esta nueva franquicia, que ha sido creada con los jugadores en mente y con la idea de potenciar las experiencias de los amantes de las motos, ofrece a los usuarios la posibilidad de pilotar más de 100 motos en 4 categorías diferentes: Superbikes, Supersports, Naked y motos históricas. Con ellas, podrán ponerse a toda velocidad por numerosos circuitos de ciudad, de campo e históricos del mundo del motociclismo. RIDE ofrece un nivel sin precedentes de personalización de vehículos y pilotos. Los jugadores tendrán un amplio abanico de opciones para mantener la jugabilidad fresca y divertida a largo plazo. La experiencia de RIDE acompañará a jugadores y pilotos por la larga carretera del motociclismo más puro.



TOM CLANCY'S GHOST RECON PHANTOMS ANUNCIA UN CROSSOVER CON ASSASSIN'S CREED ROGUE



Ubisoft ha anunciado hoy un crossover entre Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms y Assassin's Creed Rogue con el lanzamiento de un pack exclusivo de Assassin's Creed Rogue. Los jugadores podrán personalizar por completo las tres clases de personajes con elementos de protección para el cuerpo, cascos y armas inspirados en Assassin's Creed Rogue.

Los lotes de armas y uniformes tácticos (Tactical Suits) estarán disponibles para cada una de las

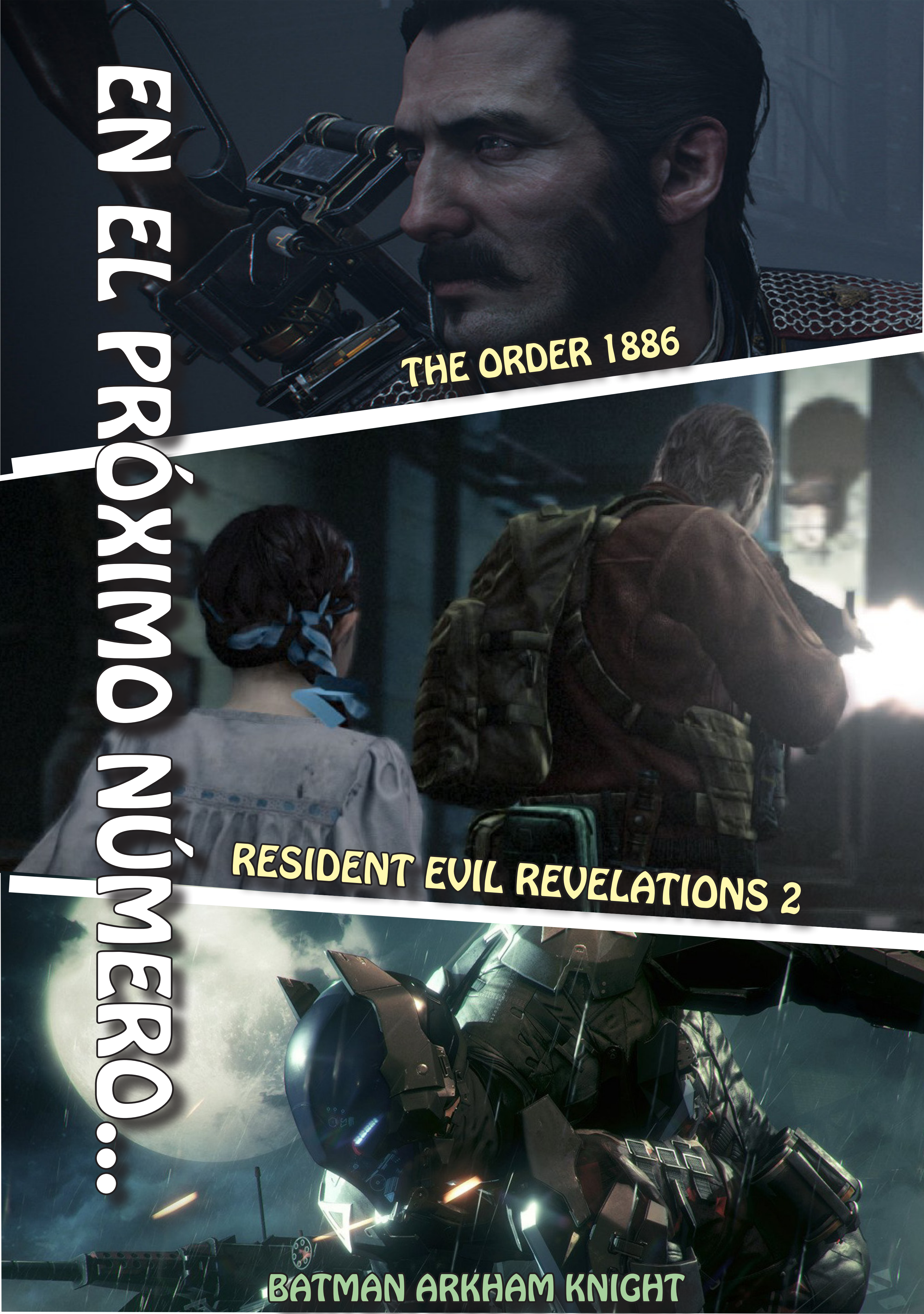
clases, e incluirán:

Cascos y uniformes nuevos con elementos de Assassin's Creed Rogue

Cinco armas totalmente nuevas temáticas de Assassin's Creed Rogue de categoría IX (AK-12-H SP ACR, PKM-H SP ACR, M14-H SP ACR, M3A1-H SP ACR y M960-H SP ACR)

Un pack clásico de Assassin's Creed Rogue de armas de categoría II (FiveseveN ACR). Estos objetos exclusivos están disponibles por tiempo limitado.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
THE ORDER 1886
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
BATMAN ARKHAM KNIGHT


#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube